Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 2/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM

Das Spiel des Monats

Diablo

Blizzards phantastischer Mix aus Action- und Rollenspiel

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Umschlag gesetzlich geschützt - Herstellung: U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

Gelöst: Command & Conquer 2

Konkurrenz für Bleifuß 2

Sega Rally

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Umschlag gesetzlich geschützt - Herstellung: U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg



EXKLUSIV

DOWN IN THE DUMPS
Spielbare Demo des abgedrehten Cartoon-Adventures

DAYTONA USA
Die erste Strecke voll spielbar

27 AKTUELLE DEMOS
z. B.: Realms of the Haunting, Tomb Raider, Have a NICE Day, KKND

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

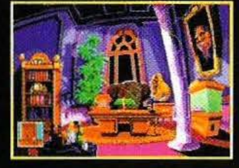
Tips und Tricks: Grand Prix 2, Die Siedler 2: Mission-CD, Larry 7, Jagged Alliance: Deadly Games, Toonstruck



CD-ROM-INLAY FÜR VOLLVERSION






DIME CITY - VOLLVERSION

2/97

DIME CITY

EINE WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR ECHTE MAFIOSI.

Eine Gangstersimulation, die es in sich hat! Versetzen Sie sich in die Rolle des kleinen Gangsters Humphrey und werden Sie Mafioso des Jahres. Doch das ist nicht allein das Ziel des Spieles. Sie müssen es schaffen, trotz all Ihrer bösen Taten zum Gouverneur der Stadt gewählt zu werden. Eine nicht leichte Aufgabe, die Sie wochenlang fesseln wird.

- mehr als 500 Animationen
- abgedrehte Comic-Grafiken
- exzellente Sounds
- absolut irrwitzige Texte
- bis zu vier Spieler möglich
- vier Schwierigkeitsgrade

Nutze das Böse in Dir und tue Gutes! (K.J.Kraft, 1923)

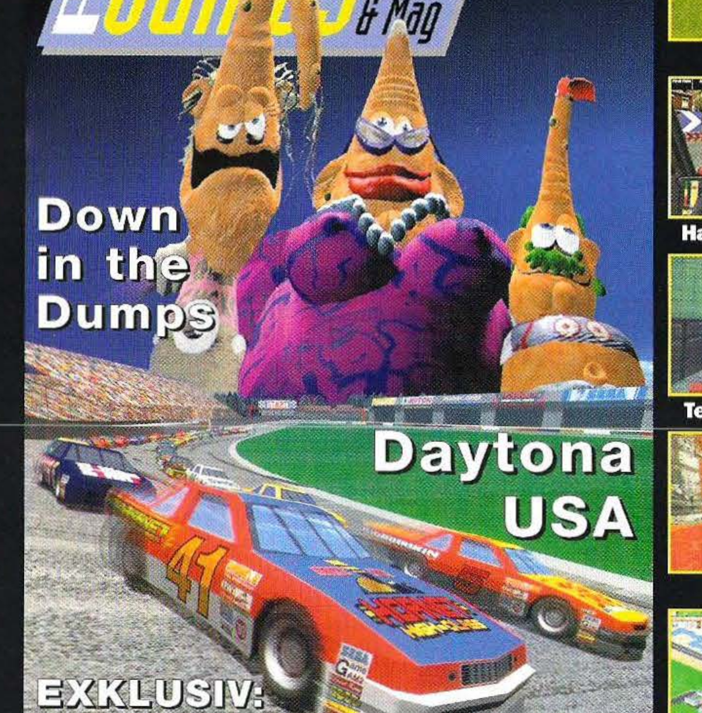
Hardwarevoraussetzungen:
486DX-33, 4 MB RAM,
Maus, SVGA-Karte
Unterstützt SoundBlaster,
General Midi

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.
Telefon: 09 11/30 50 30.

2/97

DIME CITY - VOLLVERSION

CD-ROM-INLAY OHNE VOLLVERSION






KKND




Have a N.I.C.E. Day




Terminator SkyNET

Tomb Raider

Holiday Island



INHALT

BONUS CD-ROM

DEMOS:

Amber: Journeys Beyond ■ Deadly Tide ■ Destruction Derby 2 ■ Down in the Dumps ■ F-22 Lightning II ■ Have a N.I.C.E. Day ■ KKND ■ Lighthouse ■ NBA Full Court Press ■ Perfect Assassin ■ Project Paradise ■ Skullcracker ■ Star Control 3 ■ Stargunner ■ The Mystery of Plastic City • Toonstruck

PCG CD-ROM

DEMOS:

Cyber Gladiators ■ Daytona USA ■ Helicops ■ Holiday Island ■ Microsoft Golf 3.0 ■ Microsoft Soccer ■ Realms of the Haunting ■ Shine ■ The Terminator SkyNET ■ Tomb Raider ■ Trophy Bass 2

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/30 50 30.

EXKLUSIV:



Down in the Dumps

EXKLUSIV:



Daytona USA

SPECIALS:

Jack Nicklaus Golf 4 Designer Demo-Edition ■ West Werbung ■ Kleinanzeigen ■ Tips und Tricks ■ Command & Contact ■ Leser-Software

BUGFIXES/UPDATES:

AH 64D Longbow V1.08e ■ Battlecruiser 3000AD V1.01c ■ Battleground: Waterloo V1.05 ■ Civilization 2 V2.40 dt. ■ Descent 2 DOS V1.2 ■ Descent 2 Win95 Upgrade ■ Links LS V1.30 ■ Master of Orion 2 V1.2 ■ NHL 97 V1.1 DOS Upgrade ■ NHL 97 V1.1 Win95 Upgrade ■ Z Network Patch - dt. Version ■ Bleifuß 2 V1.11

PC Games CD-ROM/Bonus CD-ROM 2/97

What's Up?

Wenn das kein zünftiger Auftakt für das Spielejahr 1997 ist: Nach der Geburtstags-Ausgabe 10/96 funkeln nun bereits zum wiederholten Male zwei CD-ROMs auf dem PC Games-Cover, prall gefüllt mit sagenhaften Spiele-Demos, darunter einige exklusive Kostbarkeiten wie Down in the Dumps oder Daytona USA. Wie kommt's? Gerade um die Vorweihnachtszeit herum sind wir bei unseren Recherchen auf gigabyteweise Material vom Feinsten gestoßen, das nur darauf wartet, von Ihnen ausprobiert zu werden. Die Tomb Raider- und Realms of the Haunting-Gewölbe werden Sie dabei ebenso „live" zu sehen bekommen wie das Strandleben auf Holiday Island und die ulkigen Zeichentrick-Kumpels von Christopher „Toonstruck" Lloyd.

In der aktuellen Folge unserer Reihe „Hinter den Kulissen von PC Games" greifen wir diesmal einige Anfragen besorgter Leser auf, die sich über Theorie und Praxis der Ankündigungen auf den Vorschau-Seiten („Coming Up") gewundert haben. In der Tat ist es nie ganz auszuschließen, daß ein geplanter Beitrag nicht wie vorgesehen im darauffolgenden Heft auftaucht. Mal ganz abgesehen davon, daß wir uns bei der Coming Up-Rubrik ganz auf die möglichst realistischen Vorhersagen der Hersteller verlassen müssen, sind die Gründe für verschobene Previews und Reviews komplexer als man annehmen möchte: wichtige Paketsendungen gehen beim Transport über den Atlantik „verloren", Testversionen wollen partout nicht funktionieren, verantwortungsvolle Programmierer entdecken in letzter Sekunde noch den einen oder anderen Bug, Konzepte werden komplett über den Haufen geworfen (Beispiel Dungeon Keeper) und und und. Gerne hätten wir Ihnen in dieser Ausgabe beispielsweise die Besprechung von NBA Live 97 präsentiert, doch das finale Testmuster erreichte uns erst am allerletzten Produktionstag. Und in einem solchen Fall entscheiden wir uns dann doch lieber für einen Test in der nächsten Ausgabe - eine Simulation wie diese läßt sich nicht an einem Tag mit der gebotenen Sorgfalt testen. Lastminute-Aktionen wie seinerzeit bei Z sind aus Rücksichtnahme auf das Nervenkostüm der Kollegen in der Druckerei leider nicht jeden Monat durchführbar...

Und weil wir schon mal dabei sind: In unserem jugendlichen Leichtsinn haben wir in PC Games 1/97 ein neues Gruppenfoto für's Editorial angekündigt. Daß der bereits fest gebuchte Termin bei unserem Haus- und Hof-Fotografen um einige Wochen verschoben wurde, liegt an einer personellen Veränderung, die wir bei dieser Gelegenheit gleich berücksichtigen wollen - mehr zu diesem spannenden Thema im nächsten What's Up. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und beim Probespielen des CD-ROM-Doppelpacks.

Ihr PC Games-Team



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS

DIABLO

44

Man konnte schon fast nicht mehr an eine Fertigstellung in diesem Jahr glauben, doch Blizzard hat es schließlich doch noch geschafft: Diablo, ein Fantasy-Spiel, das sich keinem Genre eindeutig zuordnen läßt, ist fertiggestellt und kann unsere Erwartungen vollauf erfüllen. Ob auch eingefleischte Rollenspielfans, die Diablo eigentlich ansprechen sollte, mit diesem Spiel glücklich werden, lesen Sie ab Seite 44.

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROMs. Die CD-ROMs der PC Games Plus für DM 19,80 beinhalten die Vollversion von Dime City. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROMs gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.
Die Anleitungen finden Sie ab Seite 133.

Demos

Cybergladiators ■ Daytona USA ■ Helicops ■ Holiday Island ■ Microsoft Golf 3.0 ■ Microsoft Soccer ■ Realms of the Haunting* ■ Shine ■ The Terminator SkyNET ■ Tomb Raider ■ Trophy Bass 2

Bugfixes/Updates

AH-64D Longbow V1.08e ■ Battlecruiser 3000AD V1.01c ■ Battleground: Waterlaa V1.05 ■ Civilization 2 V 2.40 deutsch ■ Descent 2 DOS V1.2 ■ Descent 2 Win95 Upgrade ■ Links LS V1.30 ■ Master of Orion 2 V1.2 ■ NHL 97 V1.1 DOS Upgrade ■ NHL 97 V1.1 Win95 Upgrade ■ Z Network Patch - deutsche Version ■ Bleifuß 2 V1.11

Specials

West Werbung ■ Kleinanzeigen ■ Tips und Tricks ■ Command&Contact ■ Leser-Software

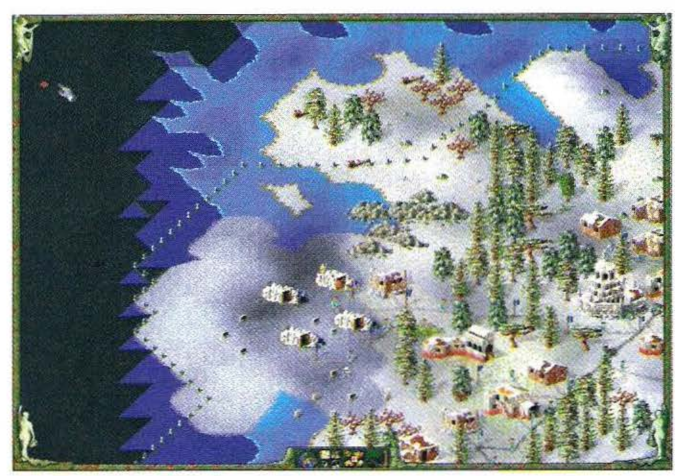
Bonus-CD

Demos

Amber: Journeys Beyond ■ Deadly Tide ■ Destruction Derby 2 ■ Down in the Dumps ■ F-22 Lightning II ■ Have a N.I.C.E. Day ■ KKND ■ Lighthouse ■ NBA Full Court Press ■ Perfect Assassin ■ Project Paradise ■ Skullcracker ■ Star Control 3 ■ Stargunner ■ The Mystery of Plastic City ■ Toonstruck



158 **SEGA RALLY**
Auf den Spielkonsolen von Sega gehört das Spiel schon seit langem zur Referenzklasse, nun endlich dürfen auch PC-Spieler in die Fußstapfen von Röhrl und Schwarz treten. Handelt es sich um eine Simulation oder überwiegt der Actionteil? Mehr dazu erfahren Sie auf Seite 158.



54 **DIE SIEDLER 2 MISSION-CD**
„Die Siedler 2" ist kaum ein halbes Jahr alt, und schon erfreut Blue Byte die Spielergemeinde mit einer Szenario-CD. Der enthaltene Editor wird vermutlich bald für eine Flut von handgemachten Szenarien sorgen. Ob sich auf der CD-ROM nur Masse oder auch Klasse verbirgt, lesen Sie auf Seite 54.



188 **SOUNDKARTEN**
Soundkarten sind im Elektronikmarkt bereits zum Taschengeldpreis zu erwerben. Um die Navigation in der unüberschaubaren Flut von Klangerzeugern zu ermöglichen, haben wir die modernsten Vertreter dieser Hardwaregattung auf ihre Eignung für Spiele getestet.

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel wundert sich über deutsche Politiker

Man mag über die Vereinigten Staaten denken, was man will - eines steht fest: das technologiefreundlichere Land sind sie auf jeden Fall. Wie ich in Chats und Telefongesprächen mit deutschen Computerspielern immer wieder hören muß, sind die Zustände im Bereich der Telekommunikation **schon fast verheerend**. Lassen Sie mich kurz schildern, wie es in meiner Wahlheimat funktioniert. Es gibt verschiedene Telefongesellschaften, die **im harten Konkurrenzkampf** zueinander stehen. Für den Kunden hat das nur Vorteile. Der wichtigste ist, daß die Gebühren so niedrig sind, daß selbst für Ferngespräche nur Cent-, pardon, Pfennigbeträge anfallen - **Ortsgespräche sind bei einigen Anbietern sogar kostenlos**. Wer gut verhandelt, kann sich unter Umständen einen Spezialvertrag sichern, der dem Kunden einen komplett kostenfreien Tag einräumt. Für Computerfreaks ist das verständlicherweise ein echtes Mekka, da inzwischen fast jeder Haushalt über einen preisgünstigen Internet-Zugang verfügt. Zurück nach Deutschland: Ein Konzern wie die Telekom kann mit ihrem **Quasi-Monopol** genau die Gebühren ansetzen, die ihr gerade ins Konzept passen. Wie mir zu Ohren gekommen ist, denken deutsche Politiker inzwischen daran, eine Art Online-Steuer einzuführen, die das Versenden von Daten aller Art noch teurer macht als das klassische „Voicen". Eigentlich schade, denn Deutschland verfügt jetzt schon über das **weltweit am besten ausgebaute Telefonnetz**. Einen Lichtblick gibt es immerhin. Die Monopolstellung der Telekom wird in absehbarer Zeit fallen. Dann werden auch deutsche Online-Gamer und Internet-Surfer feststellen, was echter Service und faire Preise sind. Bis auf die Aktionäre des Beamtenkonzerns werden dann alle gut lachen haben.

X-Car

Bethesda Softworks zu neuen Ufern



Trotz der vielen in sich verschlungenen 3D-Objekte am Fahrbahnrand soll X-Car eine atemberaubend schnelle Rennsimulation werden.

Mit X-Car begibt sich Bethesda Softworks auf bislang unerforschtes Terrain. Die kleine Softwarefirma aus Maryland, USA richtet ihre Entwicklungskapazitäten nach der Fertigstellung von Daggerfall und Terminator SkyNET nun ganz auf eine Rennsimulation aus, die trotz der verwendeten **Phantasie-Fahrzeuge** nicht als Action-Rennspiel eingeordnet werden soll. Auf **Rundkursen und Formel 1-Rennstrecken** gilt es, die Telemetriedaten seiner Boxencrew so auszuwerten, daß der **intelligente Computergegner** auf die hinteren Plätze verwiesen wird. Ob die bei langsamen 3D-Actionspielen verwendete X(n)gine auch für das schnelle X-Car geeignet ist, wird sich **im zweiten Quartal 1997** herausstellen.

SimCopter

Diskriminierende Szene im neuen Maxis-Spiel



In der amerikanischen Version von SimCopter ist dem Hersteller Maxis ein peinliches Malheur unterlaufen.

Ein übler Scherz kam einem Maxis-Programmierer dieser Tage teuer zu stehen. Nachdem 50.000 Exemplare der Flugsimulation SimCopter ausgeliefert waren, bemerkte der Hersteller eine nicht autorisierte Routine im Programmcode: Anstatt, wie üblich, eine Blaskapelle anzuzeigen, nachdem der Spieler eine Reihe von Missionen innerhalb einer Stadt absolviert hat, wird im zehnten und letzten Level eine Gruppe von angeblich homosexuellen Männern in Badehosen präsentiert. Diese Lächerlichmachung kostete dem Programmierer, dessen Name hier aus verständlichen Gründen nicht genannt wird, seinen Job. Die Firma Maxis bietet bereits einen Patch für dieses „Problem" an, das allerdings nur die US-Version dieses Spiels betrifft.

CrackDotCom

Nachschub vom Newcomer



Auf diesem sehr frühen Screenshot ist von der realistischen Kampfhandlung, die Golgotha bieten wird, leider noch nicht viel zu erahnen. Im Sommer 1997 wissen wir mehr.

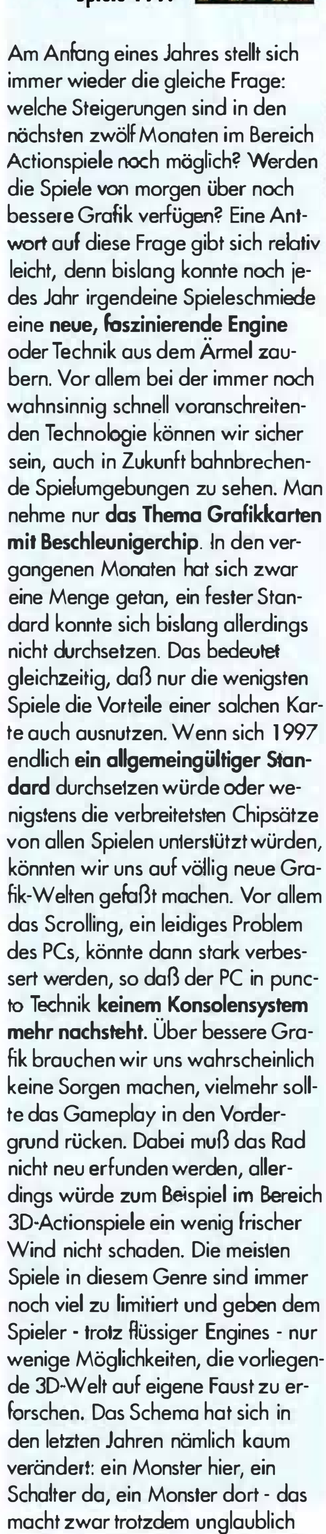


Mantra spielt nur zu einem kleinen Teil innerhalb von düsteren Dungeons. Eine echte Interaktion mit NPCs wird vermutlich nicht möglich sein.

CrackDotCom, mit dem Actionspiel Abuse einer der Newcomer des Jahres, legt sich für die Zukunft mächtig ins Zeug. Nachdem mit der gelungenen Plattform-Konvertierung des von EA vertriebenen Abuse Ruhe in die Entwicklungsabteilung eingezogen ist, widmet man sich dem **Action-/Strategiespiel Golgotha**. In dieser **Schlachtensimulation** wird man seine **Kampfpanzer** durch eine **dreidimensionale Welt** fahren, wobei sich der Spieler dank einer äußerst einfachen Benutzeroberfläche ganz der Einsatzplanung und der gleichzeitig stattfindenden Kampfaction widmen soll. Für das vermutlich im **Sommer 1997** erscheinende Spiel hat CrackDotCom noch keinen Vertriebspartner gefunden, Electronic Arts ist jedoch wahrscheinlichster Kandidat. Auch für **Mantra** wurde noch kein Publisher gefunden, das sehr **actionlastige Rollenspiel** dürfte jedoch keinerlei Probleme haben, den Weg in die Läden zu finden. Zusammen mit **Mountain King Studios**, **Scott Host** (Programmierer von Raptor und Galactix) und **Dave Taylor** (Produzent von id-Softwares Actionshootern) wird ein Spiel entwickelt, das dem Kämpfer die **Action von Diablo** bietet, gleichzeitig aber auch den Rollenspieler mit einer **ausgeklügelten Story** und **abwechslungsreichen Landschaften** faszinieren soll.



Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über Spiele 1997

Am Anfang eines Jahres stellt sich immer wieder die gleiche Frage: welche Steigerungen sind in den nächsten zwölf Monaten im Bereich Actionspiele noch möglich? Werden die Spiele von morgen über noch bessere Grafik verfügen? Eine Antwort auf diese Frage gibt sich relativ leicht, denn bislang konnte noch jedes Jahr irgendeine Spieleschmiede eine **neue, faszinierende Engine** oder Technik aus dem Ärmel zaubern. Vor allem bei der immer noch wahnsinnig schnell voranschreitenden Technologie können wir sicher sein, auch in Zukunft bahnbrechende Spielumgebungen zu sehen. Man nehme nur **das Thema Grafikkarten mit Beschleunigerchip**. In den vergangenen Monaten hat sich zwar eine Menge getan, ein fester Standard konnte sich bislang allerdings nicht durchsetzen. Das bedeutet gleichzeitig, daß nur die wenigsten Spiele die Vorteile einer solchen Karte auch ausnutzen. Wenn sich 1997 endlich **ein allgemeingültiger Standard** durchsetzen würde oder wenigstens die verbreitetsten Chipsätze von allen Spielen unterstützt würden, könnten wir uns auf völlig neue Grafik-Welten gefaßt machen. Vor allem das Scrolling, ein leidiges Problem des PCs, könnte dann stark verbessert werden, so daß der PC in puncto Technik **keinem Konsolensystem mehr nachsteht**. Über bessere Grafik brauchen wir uns wahrscheinlich keine Sorgen machen, vielmehr sollte das Gameplay in den Vordergrund rücken. Dabei muß das Rad nicht neu erfunden werden, allerdings würde zum Beispiel im Bereich 3D-Actionspiele ein wenig frischer Wind nicht schaden. Die meisten Spiele in diesem Genre sind immer noch viel zu limitiert und geben dem Spieler - trotz flüssiger Engines - nur wenige Möglichkeiten, die vorliegende 3D-Welt auf eigene Faust zu erforschen. Das Schema hat sich in den letzten Jahren nämlich kaum verändert: ein Monster hier, ein Schalter da, ein Monster dort - das macht zwar trotzdem unglaublich viel Spaß, **wirklich innovativ** ist es allerdings nicht.

NHL Hockey 97

Patch für Cyrix-Prozessoren

Nach langem Warten ist nun endlich ein Patch für NHL Hockey 97 erhältlich. Mit diesem Bugfix kann das Spiel nun auch auf **Cyrix-Prozessoren** lauffähig gemacht werden, außerdem wurden ein paar **kleine Schönheitsfehler** (z. B. daß der Torwart den Puck manchmal zu lange hält) beseitigt.



Jetzt auch auf Cyrix-Prozessoren lauffähig: NHL Hockey 97 von Electronic Arts.

Space Jam

M. Jordan und B. Bunny auf dem Court

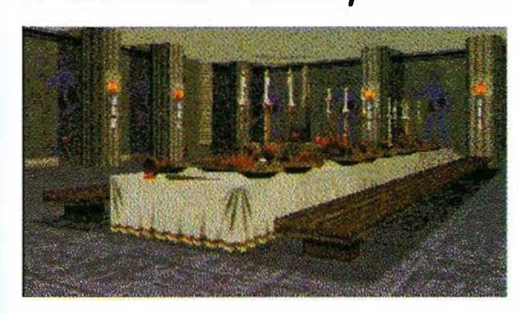


Michael Jordans Animation wurde aus Fotos zusammengesetzt, die Toons entstammen der Feder der Zeichner.

Space Jam, in den USA bereits ein **erfolgreicher Kinofilm**, versetzt Basketball-Megastar **Michael „Air" Jordan** in die Welt der **Warner-Toons** Elmar Fudd, Bugs Bunny und Sylvester. Als einzige Figur der realen Welt zeigt er den Toons, wie Basketball gespielt wird. Acclaims Spiel zum Film zeigt jedoch, daß die Basketballbegeisterung längst auch in der gezeichneten Welt um sich gegriffen hat, und so liefert sich der Spieler mit seinen **zweidimensionalen Sportkameraden heiße Gefechte** auf dem Basketballfeld. Im sehr **actionorientierten** Sportspiel sorgen eingebaute **Geschicklichkeitsspielchen** für Abwechslung; ob das Spiel auch langfristig fesseln kann wie etwa ein NBA Live, wird sich in wenigen Monaten zeigen.

Queste

3D-Action made in Germany





Qualität aus deutschen Landen. Queste von der Frankfurter op-Group könnte bald von sich reden machen.

Skaphander hieß das vielbeachtete Debüt, mit dem sich die **op-Group aus Frankfurt** als Hersteller spannungsgeladener 3D-Actionspiele etabliert hat. In Zusammenarbeit mit Software 2000 entsteht derzeit ein aufwendiges Projekt, das sich nicht nur durch eine **ausgefeilte Hintergrundstory**, sondern auch durch die verwendete State-of-the-Art-Grafik-Engine (640 x 480 Bildpunkte) und gerenderte Gegner auszeichnet. Neben reichlich Action kommt auch der Adventure-Aspekt nicht zu kurz: mysteriöse Mechanismen ermöglichen beispielsweise den Zugang zu Geheimräumen, die in den insgesamt **vier gigantischen Levels** versteckt sind. Noch im ersten Quartal dieses Jahres sollen die Arbeiten an Queste abgeschlossen sein.

Telegramm

Fulminante **Kampfhubschrauber-3D-Action** aus Mülheim/Ruhr: **Extreme Assault** wird das nächste Produkt aus dem Hause Blue Byte heißen, dessen noch namenloser Prototyp erstmals auf der CeBIT Home 1996 einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt worden war. Nach monatelangen Brainstormings hat sich das Team auf diesen Titel geeinigt und strebt nun einen Veröffentlichungstermin im **2. Quartal 1997** an. ++++ Angesichts der aufgekommenen Diskussion um die Gewaltdarstellung im 3D-Actionshooter **Die Hard Trilogy** (basierend auf den gleichnamigen Kino-Kassenschlagern) von **Fox Interactive** hat sich Electronic Arts als zuständiger deutscher Publisher dazu entschlossen, die Saturn- und PC-Versionen hierzulande nicht zu veröffentlichen - trotz eines „Ab 18"-Ratings der USK. ++++ Der Nachfolger zu WWF Wrestlemania nennt sich **WWF In your House** und wird bereits Ende Januar in die Läden kommen. Mit zehn Wrestling-Superstars, einer ungeheuren Vielfalt an **Special Moves,** 11 verschiedenen Schauplätzen und **Full Motion Video-Animationen** will Arcade-Spezialist Acclaim erneut die Fans begeistern.



Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



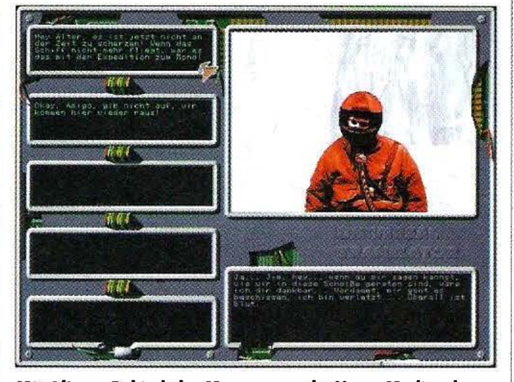
Thomas Borovskis predigt den Abschied von klassischen Spielegenres

Ich höre die Spötter jetzt schon schreien: „Wie kann **dieser freche Kerl** Diablo nur als Rollenspiel bezeichnen!". Dieselben Leute, die sich über den hohen Action-Anteil in Ultima 8 beschwert haben, werden Blizzards neuestem Produkt ebenfalls nur wenig abgewinnen können. Tatsächlich fällt die Genre-Einteilung für Diablo auch mir ziemlich schwer. Ist es nun ein **Rollenspiel mit hohem Action-Anteil** oder ein **Action-Spiel mit starken RPG-Einflüssen**? Wie man die Spielepackung auch dreht und wendet - es führt zu keinem klaren Ergebnis. Wenn man die letzten Monate Revue passieren läßt, so fällt einem auf, daß solche „Genre-Ausrutscher" in jüngster Zeit verstärkt auftreten. Denken Sie nur einmal an Command & Conquer: bevor Westwood diesen Riesenhit landete, kannten nur WarCraft 1- und Dune 2-Spieler das Genre **„Echtzeit-Strategie"**. Inzwischen hat sich dieses Spielprinzip zu einem der beliebtesten überhaupt gemausert. Und C&C ist keineswegs ein Einzelfall. Den Leuten von Blizzard muß Respekt dafür gezollt werden, daß sie **die Idee des Action-RPGs** aufgriffen und als erste **in** ein technisch brillantes Spiel packten. Sollte es tatsächlich noch Spieler geben, für die „Hit-Points" und „Dexterity" Fremdwörter sind, so werden diese durch Diablo vielleicht auf das Genre aufmerksam gemacht. Eventuell findet Blizzards Konzept ja weitere Nachahmer. Dann wird das Genre RPG-Action schon bald **in aller Munde** sein. Wie wäre es zum Beispiel mal mit einem 3D-Actionspiel, das sich eines ähnlich guten Charaktersystems bedient? Alte Spielkonzepte aufweichen heißt das Gebot der Stunde, Programme nicht immer komplizierter werden lassen, sondern einem breiten Publikum zugänglich machen. Selbst wenn das nur über den Faktor „Action" funktioniert - mir soll's recht sein.

Alive - Behind the Moon

Science Fiction aus Deutschland

Wir schreiben das Jahr 2037. Ein unbekanntes, kosmisches Element verändert plötzlich die Mondatmosphäre und in einer überbevölkerten und verarmten Welt breitet sich **Panik und Terror** aus. Wer hätte geglaubt, daß sich James Butterfield, ehemaliger Astronaut und trunksüchtiger Taugenichts, gefeuert wegen Disziplinlosigkeit, plötzlich an Bord einer X-49 der US-Luftwaffe befindet? Alive - Behind the Moon ist ein **deutsches Grafik-Adventure**, in dem der Spieler die Rolle eines Haudegens übernimmt, der die Welt vor dem Untergang retten muß. Der Nova Media Verlag aus Iserlohn verspricht für sein jüngstes Produkt zahlreiche spannende Abenteuer und eine **ungewöhnliche Storyline** mit vielen überraschenden Wendungen. Sobald eine reviewfähige Version vorhanden ist, erfahren Sie mehr darüber.

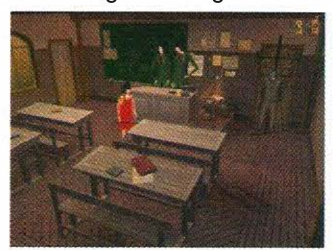


Mit Alive - Behind the Moon versucht Nova Media, der internationalen Konkurrenz ein Schnippchen zu schlagen.

Die Stadt der verlorenen Kinder

Märchen für Erwachsene

Der rührige Film, mit dem 1995 die **Cannes-Festspiele** eröffnet wurden, dient Spielehersteller Psygnosis als Grundlage für ein gleichnamiges Computerspiel. In „Die Stadt der verlorenen Kinder" übernimmt der Spieler die Rolle eines 10-jährigen Waisenmädchens, deren Bruder von einem verrückten Wissenschaftler entführt wurde. Da der Bösewicht selbst nicht träumen kann, plant er, einigen Kindern mit Hilfe grausiger Apparaturen ihre Träume zu entreißen. In einer vorgerenderten **3D-Umgebung mit über 150 Schauplätzen** macht man sich auf die Suche nach dem vermißten Bruder. Daß er dabei auf die verrücktesten Zeitgenossen trifft, versteht sich von selbst - denn das Adventure wurde unter der Mithilfe des **Drehbuchautors Marc Caro** (bekanntestes Werk: „Delicatessen") entwickelt. Das Spiel zum Kinofilm soll bereits ab Januar in den Läden stehen.



Das Spiel zum Kinoerfolg „Die Stadt der verlorenen Kinder" wird über Alone-in-the-Dark-ähnliche Grafik und Steuerung verfügen.

Im Netzwerk gefangen

Kostenloses Adventure mit echter „Message"

Mit den **Tatzen auf die Glatzen** hauen? So einfach, wie es Udo Lindenberg gerne hätte, funktioniert der Umgang mit Radikalismus in einem Rechtsstaat nun doch nicht. Eine bedeutend vernünftigere Lösung ist da die **Fairständnis-Kampagne** des Bundesinnenministeriums. Was uns besonders erstaunt, ist, daß die hohen Herren schon frühzeitig verstanden haben, wie man Jugendliche am besten auf derartige Probleme aufmerksam macht. Das **Freeware-Adventure** „Dunkle Schatten" war da ein erster Schritt in die richtige Richtung. Auf die große Resonanz hin wurde jetzt ein zweiter Teil fertiggestellt, der thematisch direkt an den Vorgänger anschließt. In „Im Netzwerk gefangen" steuert der Spieler den Jugendlichen Karsten durch zahlreiche spannende Abenteuer. Wie der Titel bereits andeutet, geht es um den **Mißbrauch des Internet durch rechtsradikale Gruppierungen.** Das Grafik-Adventure kann **kostenlos** unter folgender Adresse angefordert werden: BMI, Graurheindorfer Str. 198, 53117 Bonn, Stichwort "Fairständnis".



Im World Wide Web findet Karsten nicht nur die Homepages seiner Freunde, sondern auch Nazi-Parolen.



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner vermißt Engagement von offizieller Seite

Der **Anfangselan**, den die Designer bei Millennium Interactive und Cyberlife besaßen, scheint langsam **aufgebraucht zu sein**. Die Versprechungen, einen lebhaften Norn-Austausch, eine Norn-Tagesstätte etc. aufzubauen, haben sich bislang als **heiße Luft** erwiesen. Seit vielen Wochen finden sich auf der Creatures-Homepage http://www.cyberlife.co.uk **vier einsame Norns**, die von neugierigen Creatures-Besitzern vermutlich schon zu Eltern unzähliger Kinder gemacht worden sind. Immerhin wurde am 12. Dezember der versprochene Weihnachtsnorn zur Verfügung gestellt, von der Begeisterung, die Creatures bei den Spieler auslöste, ist bei den Herstellern jedoch nicht viel zu spüren. Folgerichtig haben sich **Spieler der Sache angenommen** und im Internet ihre Zuchterfahrungen und Norns zur Verfügung gestellt. Eine gut gemachte Page, auf der sich vor allem **deutschsprachige Norns** zum Download finden, stammt von Rolf: http://members.aol.com/Intersurf5/index.htm. Auch Florian Siemens zeigt den Jungs und Mädels von Cyberlife, wie ein Norn-Exchange gemacht wird. Seine Page mit sehr ausführlichen Beschreibungen der Norns und einigen **Erziehungstips** findet sich unter http://www.yi.com/home/SiemensFlorian/. Sehr viele wertvolle **Informationen rund um alle Creatures-Themen** stammen von Holger Nießen. Sein gesammeltes Wissen hat er unter http://members.aol.com/hniessen/ zur Verfügung gestellt. Der **Züchtung einer Kreuzung von Norns und Grendels** hat sich Petra (nicht Maueröder) verschrieben: unter http://www.isys.net/~petra.fiene/pfi_creatures.htm sind ihre Erfolge zu bewundern. Hier zeigt sich mal wieder, daß sich nur bei Privatanwendern Engagement zeigt, das sich nicht kommerziell verwerten läßt.

Jetfighter III

Mission of the Week

Als ob die knapp **100 mitgelieferten Missionen** der Flugsimulation Jetfighter III von Mission Studios nicht genug wären, bietet das Softwarehaus auf seiner Internet-Homepage http://www.missionstudios.com **jede Woche** eine neue Mission an. Die Ideen dazu stammen **nicht von den Spieledesignern** selbst, sondern basieren auf **Vorschlägen derjenigen Spieler**, die sich mit einer E-Mail an das Entwicklungsteam wenden. Das auf sechs Monate angelegte Projekt dient daher als **Meßfühler**, welche Missionstypen besonderen Anklang bei der Spielergemeinschaft finden.



Mindestens sechs Monate lang wird Mission Studios für Nachschub an Missionen zu der neuen F-22N Lightning II-Simulation Jetfighter III sorgen.

Falcon 4.0

Hardcore-Simulation

Einer der großen und bekannten Namen im Genre der Flugsimulationen ist sicherlich Falcon. Während die ersten Versionen noch mit der PC-Hardware zu kämpfen hatten, konnte bereits Falcon 3.0 mit einem bis heute **unerreichten Realismus** im Bereich der **Flugphysik und Flugzeugsteuerung** aufwarten. Nach etlichen Jahren des Fieberns können die zahlreichen Fans dieser militärischen Flugsimulation nun endlich aufatmen: Voraussichtlich im **2. Quartal 1997 wird MicroProse den Nachfolger präsentieren** können. Die simulierte F-16C wird mit noch genauerer Flugphysik beeindrucken können, durch zahlreiche Optionen werden aber **auch Gelegenheitspiloten** den Vogel steuern können. Der Plot findet in Korea statt, wo ein in **Echtzeit berechneter Krieg** ständig neue, vom PC **generierte Missionen** für den Spieler bereithält. **Netzwerkmodus**, Unterstützung von **3D-Karten** und plastische Instrumente sind für Falcon 4.0 eine Selbstverständlichkeit, außerdem wird ein **zweiter Monitor** unterstützt.

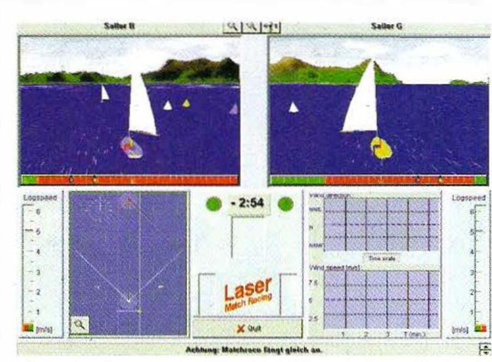


Die zeitgemäße Grafik-Engine vermittelt dem Spieler ein noch echteres Fluggefühl als es die ohnehin überzeugenden Vorgänger konnten.

Laser Match Racing

...und Cup Sailing Simulator

Bereits seit Jahren ist der Delius Klasing Verlag der einzige Publisher, der sich mit **Segelboot-Simulationen** auf den Softwaremarkt traut. Durch die **Simulation sämtlicher relevanten Parameter** eignet sich die Software sogar für den **Einsatz in Segelschulen**, grafisch kann der Sail Simulator und das daraus abgeleitete Laser Match Racing jedoch nicht überzeugen. Das **fehlende Handbuch** macht darüber hinaus Segelanfängern den **Einstieg unnötig schwer**, die Hilfedatei kann eine gedruckte Anleitung nicht ersetzen. Ebenfalls vom Delius Klasing Verlag stammt der Cup Sailing Simulator. Dieses Lizenzprodukt von Grant McCardell ist die **offizielle Simulation des America Cup**, die mit ähnlich komplexer Bedienung, dafür aber mit einem ordentlichen Handbuch aufwarten kann.



Ohne Regelbuch kaum spielbar: das Match Race verwirrt unbedarfte Segler mit zahlreichen undurchsichtigen Regeln und unsichtbaren Strecken.



WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder blickt zurück und nach vorne

Das war also der Spiele-Jahrgang 1996. Eine durchaus ergiebige Saison für die Strategie-/Wirtschafts-Klientel, wie ich meine, geprägt von Highlights wie **WarCraft 2, Die Siedler 2, Z** und **Alarmstufe Rot.** Und was sind die Trends für dieses Jahr? **Echtzeitstrategie wird DAS beherrschende Thema bleiben**, wenngleich da doch langsam alle Möglichkeiten ausgeschöpft sind, oder? Wir lassen uns aber gerne von den **Hoffnungsträgern C&C 3, StarCraft** und **Dominion** positiv überraschen. Die klassische deutsche Wirtschaftssimulation, wie wir sie bisfang kannten, ist hingegen so tot wie ein Menü in derselbigen; Unspektakuläres im Stil von American Dream, Der Planer 2 oder Der Produzent wird zugunsten von adrett aufgemachter **Strategie light** (Die Siedler 2, Theme Hospital) in der Versenkung verschwinden. Holiday Island von Sunflowers war einer von mehreren verheißungsvollen Vorstößen deutscher Publisher, dem sicherlich viele weitere folgen werden. Allenfalls die „sportlichen" Business-Programme (Hattrick! Wins, Anstoß 2) werden ob der populären Thematik auch künftig ihre Abnehmer finden. Zu den **Verlierern des Jahres** gehören ferner **Strategiespiele auf Hexagon- und Rundenbasis**, für die sich eine konstant schrumpfende Zahl von Anhängern erwärmt. Jagged Alliance: Deadly Games (Sir-Tech), M.A.X. (Interplay) oder Master of Orion 2 (MicroProse) fallen - ungeachtet der hohen Qualität - fast schon in die Rubrik „Liebhaber-Stücke". Meine persönlichen Favoriten für 1997: Neben den oben erwähnten Echtzeit-Titeln vor allem **Dungeon Keeper (nicht vor April 97)** und **SimCity 3000 (Ende 1997).**

Fallen Haven

Intergalaktische Asylpolitik

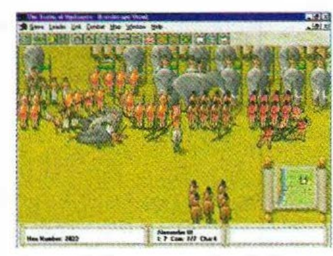
Things can only get better: Nach dem eher enttäuschenden Destiny stellt Interactive Magic mit Fallen Haven ein **verheißungsvolles Weltraumkolonisierungs-Strategiespiel im Ascendancy-Stil** vor. Das Einrichten von Filialen, die Erforschung neuer Technologien und der Ausbau des Militärs sind dabei Ihre vordringlichsten Aufgaben als Befehlshaber eines wahlweise menschlichen oder außerirdischen Volkes, das sich nach der Flucht von der Erde auf einem idyllischen Planeten niedergelassen hat. Mit seinen **gerenderten SVGA-Grafiken**, der **einsteigerfreundlichen Präsentation** und den weitreichenden **Multiplayer-Optionen** konkurriert Fallen Haven (voraussichtlicher Release: März 97) in erster Linie mit Neuerscheinungen wie Fragile Allegiance, Deadlock oder Master of Orion 2.



Alexander der Große

Großkampftag bei Interactive Magic

Eine der historisch schillerndsten Persönlichkeiten der Antike steht im Mittelpunkt des im Frühjahr erscheinenden **Win 95-Strategiespiels.** In der Rolle des berühmten Feldherren führt man seine Armeen in insgesamt zehn Schlachten, u. a. gegen Griechen und Perser. **Nur wer verfeindete Könige ausschaltet, steigt vom Status des mazedonischen Prinzen auf und darf sich schließlich „Alexander der Große" nennen.** Großen Wert haben die Designer vor allem auf eine **authentische Aufbereitung** der anspruchsvollen Thematik gelegt; daher bekommen Sie es z. B. mit Kampfelefanten zu tun oder erproben den Einsatz einer massiven Phalanx. Hardcore-Strategen mit Multiplayer-Ambitionen freuen sich schon jetzt auf **Modem-, Netzwerk- und Internet-Gefechte.**



So unterhaltsam kann Geschichte sein: in der Schlacht trifft man auf authentische Einheiten.

Magic: The Gathering - Battlemage

Fantasy-Strategie von Acclaim

Der Zusatz „Battlemage" unterscheidet Acclaims **Fantasy-Spektakel** Magic: The Gathering vom gleichnamigen MicroProse-Titel. Der **Mix aus Strategie und Rollenspiel** basiert auf den auch hierzulande ungemein populären **MTG-Tradingcards**; nicht nur **200 der prächtigsten Artworks,** sondern auch 200 verschiedene Kreaturen, Zaubersprüche und Artefakte aus dem Original-Spiel wird der Kenner bei seinem Trip durch die SVGA-Version von Crondor wiederfinden. Damit auch Einsteiger eine faire Chance bekommen, werden **Kenntnisse der MTG-Welt nicht vorausgesetzt.** Falls der Terminplan eingehalten wird, soll das netzwerkfähige Programm (maximal vier Spieler) ab März dieses Jahres erhältlich sein.

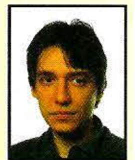
Die BM 97-Ecke

Neues vom Bundesliga Manager 97: Seit Anfang Dezember verschickt Software 2000 Disketten mit dem **V 1.20-Patch** an die registrierte Kundschaft; aus diesem Grund haben wir auf die Unterbringung dieses Bugfix auf der Cover-CD-ROM verzichtet und werden statt dessen auf der CD-ROM der Februar-Ausgabe (PC Games 3/97) den **Bugfix V 1.24** mitliefern. Diese Version beseitigt das bekannte UEFA-/UI-Cup-Problem und bietet **überarbeitete 3D-Torszenen** nebst **korrigierter Sprachausgabe**. In diesem Zusammenhang kommen Sie auch in den Genuß **aktualisierter Daten der laufenden Saison** - und zwar **exklusiv bei PC Games**! Die Version 1.20 (auf den Sticker achten!) wird seit kurzem im Handel angeboten; insbesondere die gravierenden Systemabstürze sind zum Ausnahmefall mutiert und machen **nur noch bei speziellen Konfigurationen Probleme**. Auch viele logische Bugs treten nicht mehr auf, so daß der Fußballmanager nun gut spielbar geworden ist. **In Anbetracht der angekündigten Patches spricht derzeit wenig gegen eine Anschaffung des BM 97.**



Hält weitestgehend, was der Hersteller verspricht: Die Version 1.20 des BM 97.

Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger braucht auch einen Intel Inside

„Und da es sich um eine vernetzte CD-ROM handelt,...“ Vernetzte CD? Ist da eine Netzwerkkarte drauf? Ein Internet-Provider? Muß ich ein Kabel anschließen? Oder quasselt die CD via Funk mit ihren CD-Kollegen? Die Intel-Werbung suggeriert dem unbedarften Anwender ein Bild der heilen PC-Welt. Einfach **die CD in den Prozessor schieben**, und schon laufen multimediale Präsentationen, Actionspiele und (dank der vernetzten CD) auch Internet-Anwendungen in atemberaubender Geschwindigkeit. Kein Wort von **Treiberproblemen**, kein **DirectX**, keine **Inkompatibilitäten** zwischen Hardwareteilen unterschiedlicher Hersteller. Kein **Pentium-Fehler**. Glücklicherweise gehen nur hardwaretechnisch bedarfte Menschen in den Computerladen und kaufen sich einen Pentium-Prozessor. Derjenige Laie aber, der im Vertrauen auf die bunten Werbebilder des Chipgiganten einen PC mit „Intel Inside“ kauft und ob der Anfangsprobleme ein langes Gesicht zieht, wendet sich an seinen Händler und wird vom meist schlecht geschulten Personal bestenfalls nicht beachtet. Ein **mitleidiges Grinsen** war bei unseren Tests aber weitaus häufiger zu beobachten, und kein einziger der Verkäufer erklärte sich bereit, das **Geheimnis um die vernetzte CD aufzuklären**. Intel ist jedoch keineswegs die einzige Firma, die in der Werbung mehr verspricht als irgend jemand zu halten imstande ist. Nahezu jeder größere Hardwareladen **preist seine Waren über die Maßen**. Muß das denn sein?

Riesenparty für den Tiger

Zahnloses Raubtier

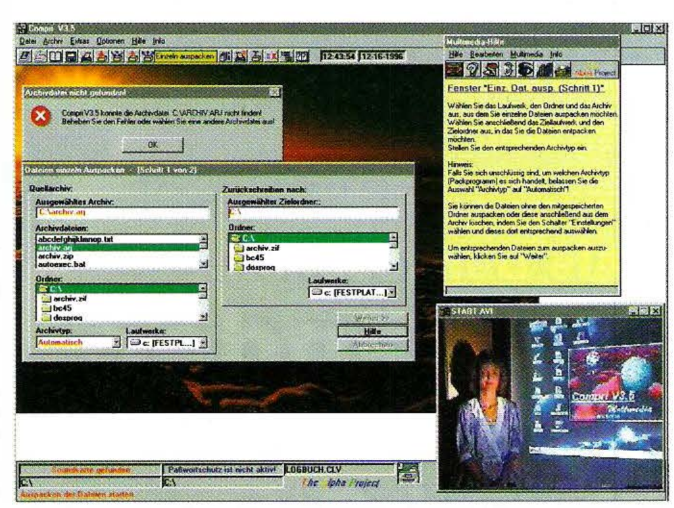


Bildergeschichte und Anleitung zur eigenen Geburtstagsparty für Kinder bis sechs Jahre: NAVIGO hat die Altersgruppe stark eingeschränkt.

Janoschs Kultfiguren Tigerente, kleiner Bär und Kastenfrosch sind die Helden der CD-ROM „Riesenparty für den Tiger“. Das **multimediale Bilderbuch** erzählt eine Geschichte und gibt den Jüngsten Gelegenheit zum Durchsuchen der liebevoll gezeichneten Bilder. Zusätzlich befinden sich auf der CD zahlreiche **kleinere Spiele**, die teils die Geschicklichkeit, teils die Auffassungsgabe fordern. Der Schwierigkeitsgrad empfiehlt die Software an die **Altersgruppe unter sechs Jahren**, lediglich beim Drucken von Einladungskarten und ähnlichen Geburtstagsaccessoires sollte ein erfahrener Computerbenutzer zu Hilfe gezogen werden. Bei der multimedialen Präsentation ist von den Wortspielen der Bücher leider **nichts mehr übriggeblieben**, ältere Fans des Autors und Zeichners Janosch werden an der 79 Mark teuren CD-ROM daher wenig Freude haben.

Compri 3.5

Achtung Fehler



Grafik und Sound: 90%, Funktion: 5% - jedes Freeware-Programm bietet dem Anwender einen höheren Nutzen. Videoclips sollen darüber hinwegtäuschen.

Bei Compri handelt es sich um eine **Packershell** für Windows 95, die durch den Einsatz mehrerer Fenster die Grenzen des Quasi-Standards WinZip sprengen möchte. Doch bereits die **mehrstufige Installation**, die eine leere Gruppe namens „Start“ erstellt und auf der Festplatte vorhandene **Packprogramme nicht selbst einbindet**, läßt Böses erahnen. In der Tat machen die **exorbitanten Ladezeiten**, die **wirre Menüstruktur** und vor allem der fehlende automatische Viewer ein Arbeiten fast unmöglich. Schlimmer sind noch die **fehlerhafte Erkennung von Dateien** mit der Endung .ZIP und **nicht „gefundene“ Archivdateien**. Vollends zur Farce wird das knapp 50 Mark teure Produkt dadurch, daß das Windows 95-Programm **lange Dateinamen** an die DOS-Packprogramme weitergibt, womit diese naturgemäß nichts anfangen können.

Telegramm

Nachschub für den **Music Maker**: von Magix stammen **Themen-CD-ROMs**, die jeweils über 550 MB WAV-Klänge in 16 Bit-Qualität zu Bereichen wie Rap, Jungle, Trance oder Soul gesammelt in den Music Maker einbinden. +++ Konkurrenz für den Music Maker: der 50 Mark teure **TechnoMAKER** von Data Becker ist eine Acht-Spur-Software, die genauso leistungsfähig ist wie das Pendant von Magix, aber eine wenig **längere Einarbeitungszeit** benötigt. Ansonsten ist auch dieses Produkt für Hobby-Musiker rundum empfehlenswert. +++ Der **Offizielle Stars Wars Fan-Club** veranstaltet vom 29.3. - 31.3.97 in München die JEDI-CON '97, eine **Star Wars-Messe** für Fans der Filme und der Schauspieler. Gäste sind u. a. Anthony Daniels, Timothy Zahn und David Prowse. Infos gibt es bei OSWFC, Postfach 110407, 86029 Augsburg.



Das große BOMICO Gewinnspiel

Beim großen Bomico-Gewinnspiel können Sie in dieser und den nächsten Ausgaben tolle Preise gewinnen. Jeden Monat verlost Bomico zehn Spiele und in der Ausgabe 3/97 zusätzlich einen High-End-Spiele-PC! Zum Ablauf: wenn Ihre Antwort in diesem Monat richtig sein sollte, so nehmen Sie nicht nur an der Verlosung des Monatspreises teil, sondern beteiligen sich gleichzeitig an der Verlosung des Hauptpreises. Wenn Sie sich also in den nächsten beiden Monaten weiter beteiligen (und Ihre Lösung jeweils richtig ist), so können Sie Ihre Gewinnchancen verdreifachen!

Der Monatspreis...

BattleTech-Paket

(BattleTech-Luxusausgabe, Hardware-Handbuch, BattleTech-Kompendium, GeoTech 1, Atlas der Inneren Sphäre, Assault Omni Mechs, Jade Falcon-T-Shirt)

...mit freundlicher Unterstützung von Fantasy Productions.
Die FanPro-Homepage, Ihr Zugang zur Inneren Sphäre:
http://www.fanpro.com

Einsendeschluß: 3.2.1997

Der Hauptpreis...

1 High-End-Spiele-PC



Pentium 166 mit 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Lautsprecher und allem, was dazu gehört.

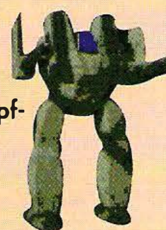
Einsendeschluß: 2.3.1997

Die Fragen...

...drehen sich diesmal rund um das Thema **Mechwarrior 2: Mercenaries**

1. In welchem Universum spielt Mercenaries?

a) Wing Commander
b) Star Trek
c) BattleTech
d) Star Wars



2. Wie lautet der Name dieses Kampfroboters?

h) Data
i) Mauler
j) R2D2

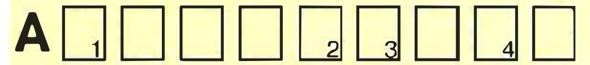
3. Wie viele Missionen bietet der Kampagnen-Modus von Mercenaries?

q) mehr als 10
r) mehr als 20
s) mehr als 30
t) mehr als 40

4. MechWarrior 2: Mercenaries trägt den Untertitel...

m) 21st Century Combat
n) 20th Century Combat
o) 31st Century Combat
p) 41st Century Combat

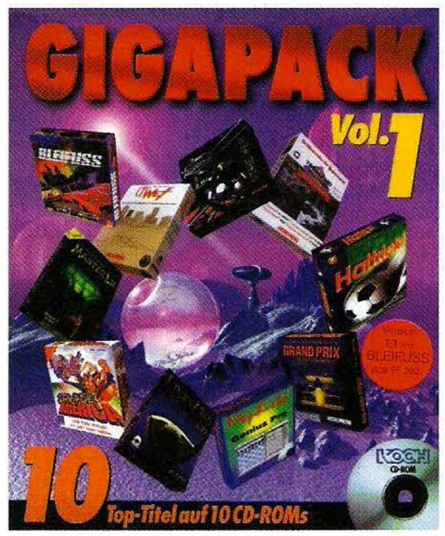
Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie nur das untenstehende Lösungswort ergänzen. Wenn Sie die vier Fragen richtig beantwortet haben, sollte das nicht allzu schwierig sein. Es handelt sich übrigens um den Hersteller von Mechwarrior 2: Mercenaries...



Schicken Sie die Lösung bitte auf einer Postkarte an:
Computec Verlag GmbH & Co. KG ● Redaktion PC Games
Kennwort: Bomico ● Isarstraße 32-34 ● 90451 Nürnberg

Gigapack Vol.1

Geändertes Line-Up



Das im letzten Monat vorgestellte Gigapack Vol.1 wurde in letzter Sekunde noch einmal geändert. Anstatt von EF2000 befindet sich nun Bleifuß in der interessanten Spielesammlung. Die übrigen Spiele sind gleichgeblieben: CivNet, Das Rätsel des Master Lu, Arcade America, Links 386CD, Hattrick!, Pro Pinball: The Web, Transport Tycoon Deluxe, Mephisto Genius Pro und F1 Grand Prix sollten für wochenlangen Spielspaß sorgen.

Spiele-Akademie

Preisverleihung geplant

Die „Interactive Digital Software Association" (IDSA) gründete die „Academy of Interactive Arts and Sciences", um besondere Entwicklungen im interaktiven Unterhaltungsbereich auszuzeichnen und als Sprachrohr der gesamten Branche zu dienen. Bei einer jährlichen Preisverleihung sollen sowohl einzelne Spieletitel als auch individuelle Leistungen mit Awards gekürt werden. Im Frühjahr wird die Akademie Stellung zu weiteren Plänen und Vorhaben beziehen. Es wäre zumindest wünschenswert, daß sich in Zukunft eine Award-Verleihung auf internationaler Ebene durchsetzt - ähnlich dem Oscar in der Film- oder dem Emmy in der Fernsehbranche.

Internet-Konferenz

Alan Dean Foster im Gespräch

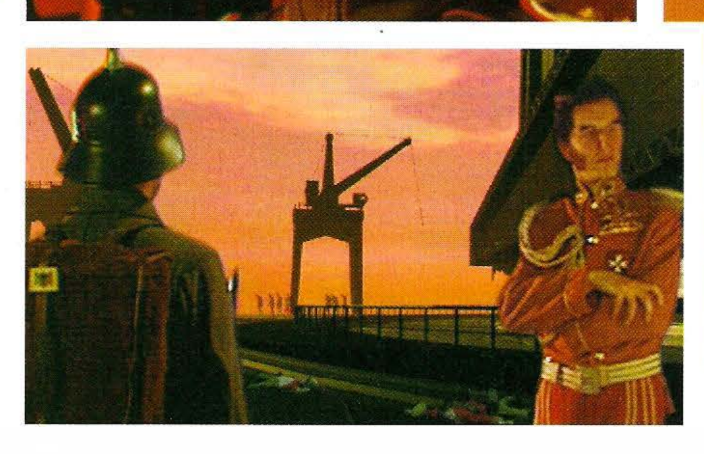
Der Autor Alan Dean Foster, der durch seine Romane zu den Filmen „Star Wars", „Starman" und „Alien Nation" bekannt wurde, gab im Dezember eine öffentliche Konferenz über das Internet. Hier konnten alle Teilnehmer Ideen und Vorschläge für das neue Adventure Marexx einreichen, vor allem an der gewünschten Darstellung der Charaktere war Foster interessiert. Das Spiel soll noch im Frühjahr 1997 von MagicMaker auf den Markt gebracht werden. Diese Session war nur der Auftakt zu einer Serie von Events des Autors, in denen Alan Dean Foster Audio- und Animationsfiles im Hintergrund einstellt, um den Inhalt des Spiels direkt verändern zu können.

Ocean macht Dampf: Dreadnought und Guts`n`Garters

Marsmenschen

Ocean entschloß sich vor einigen Monaten, ein eigenes Entwicklungsteam auf die Beine zu stellen, um Spiele nicht nur zu publishen, sondern auch selbst zu produzieren. Tribe, so der Name der Abteilung, hat nun mit Dreadnought sein erstes Projekt für den PC fertiggestellt - und es läßt sich sagen, der enorme Arbeits- und Geldmittelaufwand hat sich gelohnt.

Wenn man Dreadnought unbedingt in eines der bekannten Genres einordnen möchte, so handelt es sich wohl um eine Mischung aus Flug- und Fahrsimulation, mit einer düsteren Zukunft als Hintergrundstory. Das gesamte Entwicklungsteam bevorzugt Zukunftsvisionen, wie sie in Mad Max oder Bladerunner beschrieben werden, die heile Welt von Star Trek spricht die insgesamt 17 Grafiker, Programmierer und Musiker weniger an.



Die Story wird in Form von Zwischensequenzen präsentiert. Um wen es sich bei den Schauspielern handelt, ist bislang noch nicht bekannt.

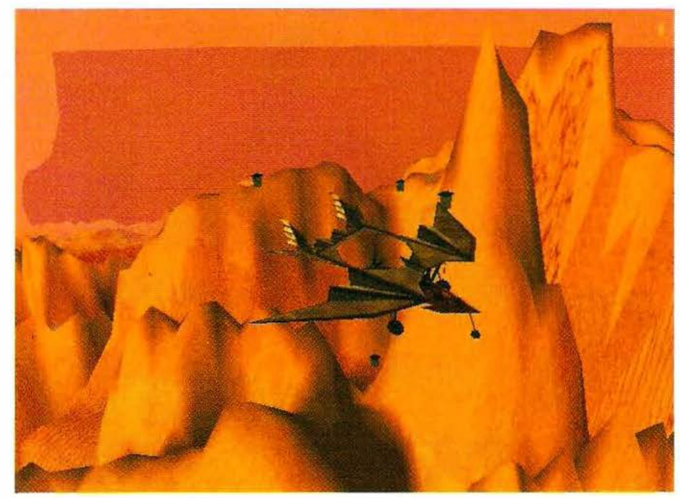
Dreadnaught spielt zwar in der Zukunft, setzt aber eine andere Vergangenheit voraus. Die Menschheit konnte keine anderen Antriebsformen als die Dampfmaschine erfinden, auf anderen Gebieten vollbrachte sie hingegen wahre Wunderdinge: durch ein hochkompliziertes Verfahren wurde der Kopf von Queen Victoria über Jahrhunderte hinweg konserviert, so daß Englands Königin auch in der Zukunft ihre Untertanen regiert.
Schauplatz des Geschehens ist der Planet Mars, d. h. auch interstellare Raumfahrt wurde trotz antiker Antriebsformen umgesetzt. Sie schlüpfen in die Rolle eines Commanders der HMS Carnage, überwachen das Geschehen auf der Oberfläche des roten Planeten und müssen Schlachten gegen die Barons, eine Armee aus europäischen Adeligen, bestehen. Das Spiel basiert auf einzelnen Missionen, d. h. wie bei Wing Commander müssen Sie einen Auftrag erfüllen, um den nächsten zu erhalten und dem finalen Ziel näherzukommen. Schlägt ein Einsatz fehl, so wird eine andere Storyline eingeschlagen, und Sie müssen sich wieder voranarbeiten. Außerdem ist es möglich, die im Laufe der Zeit zusammengetragenen Informationen auszuwerten und dadurch einen eventuell strategisch besseren Kurs einzuschlagen - auch das verändert die Storyline ein wenig.

Flexibler Missionsaufbau

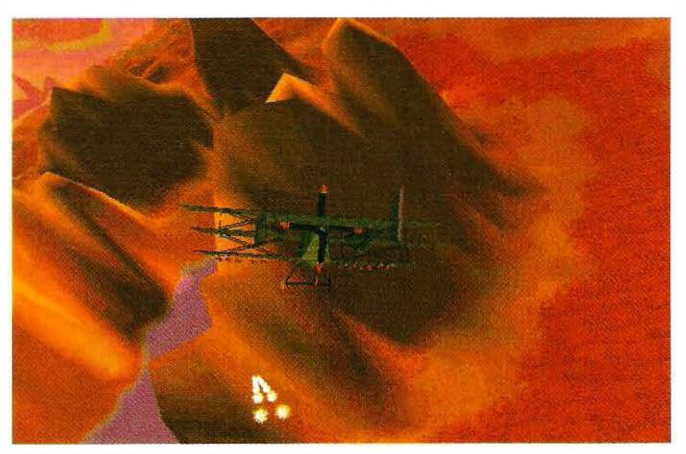
Die einzelnen Missionen variieren in Bezug auf die Aufgabenstellung. Die meisten Schlachten spielen sich einfach auf der Oberfläche ab, manchmal ist es aber auch notwendig, sich in schmalen Canyons heiße Gefechte mit der Gegenseite zu liefern oder ein bestimmtes Ziel zu bombardieren. Für jede Mission stehen zehn verschiedene Vehikel zur Verfügung. Wenn Sie beispielsweise eine Nachricht überbringen müssen, so sollten Sie sich für den „Fox" entscheiden, da es sich um ein schnelles Schiff handelt. Bei reinen Kampfeinsätzen sollten Sie hingegen auf härtere Geschütze wie den Bulldog zurückgreifen, der mit riesigen Kanonen und Flammenwerfern ausgestattet ist. Tribe spendierte Dreadnought außerdem eine Reihe interessanter Puzzle-Elemente, von denen wir allerdings nur eines zu Gesicht bekamen - die anderen Rätsel bleiben geheim, man befürchtet vorzeitige Plagiate. In dieser einen Mission mußte man sich einen Plan ausarbeiten, um aus einem verminten Labyrinth zu entkommen. Tribe legt also sehr viel Wert auf Abwechslung, ein reines Ballerspiel ist den Engländern auf Dauer zu eintönig.

Silicon Graphics Reality

Bei der technischen Realisierung dieses phantastischen Konzepts spielen Grafiker und Designer eine entscheidende Rolle: das Spiel lebt von der eigenwilligen Stimmung, die durch die hervorragenden Grafiken erzeugt wird. Aufgrund von deren hoher Qualität nimmt man dem Spiel auch die eigenwillige Story ab - wäre die Darstellung der Personen und Fahrzeuge aus dem frühen 20. Jahrhundert nicht so gut gelungen, hätte das Spiel leicht als Trash in der Versenkung verschwinden können. Besonders viel Arbeit haben die Entwickler bei Tribe allerdings in die 3D-Engine gesteckt, die sie selbst als „Silicon Graphics Reality Engine" bezeichnen. Tribe erklärte uns die Funktionsweise auf einfache Art und Weise: „Die Engine funktioniert, indem alle Objekte in Abhängigkeit von allen anderen Objekten plaziert werden." Oder etwas ausführlicher ausgedrückt: jedes Objekt, das Sie im Spiel sehen, bezieht seine Position, indem es seine relative Position zu anderen Objekten berechnet. Dadurch wird die Geschwindigkeit drastisch erhöht, denn es werden viele umständliche Rechenoperotionen überflüssig, die der Computer normalerweise ausführen müßte. Das gesamte Team betonte außerdem, daß es ein großer Vorteil ist, eine eigene Engine zu entwickeln, anstatt eine vorgefertigte zu übernehmen, weil man so schneller herausfinden kann, welche Methode am besten zu einem Spiel paßt. Bis vor wenigen Wochen hatte Tribe noch erhebliche Probleme



Auf dem Mars herrscht durch die ungewöhnliche Farbgebung eine eher eigenwillige Atmosphäre. An das tiefe Rot muß man sich erst gewöhnen.



Die Engine ist aufgrund des von Tribe entwickelten Silicon Graphics Reality erstaunlich schnell und garantiert einen flinken Bildaufbau.



In manchen Missionen müssen riesige Fahrzeuge unter Beschuß genommen werden, die sich natürlich weiter fortbewegen und schwer zu treffen sind.



Bei der Umsetzung der zahlreichen Flugobjekte und Fahrzeuge wurde auf feine Texturierung geachtet.

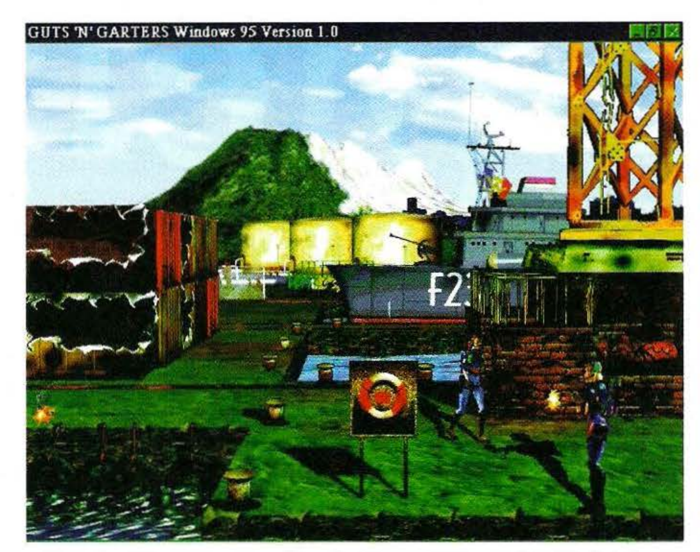
mit der Darstellung der Flugschiffe, da die Größenverhältnisse der einzelnen Objekte zueinander exakt stimmen sollten. Diese Aufgabe war kein leichtes Unterfangen, wurde aber mittlerweile gemeistert. Die musikalische Untermalung paßt zum allgemeinen Flair von Dreadnought. Es wurde ein klassischer Soundtrack komponiert, der viele orchestrale Elemente beinhaltet und in den Grundzügen an die Instrumentals eines John Carpenter-Films erinnert.
Für die Soundeffekte mußten die verantwortlichen Ton-Ingenieure ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Wer weiß schon, wie sich ein dampfbetriebenes Flugschiff anhört? Das Resultat ist eine Mischung aus Rasenmäher und Fön, die recht gut zur Atmosphäre des Spiels paßt.



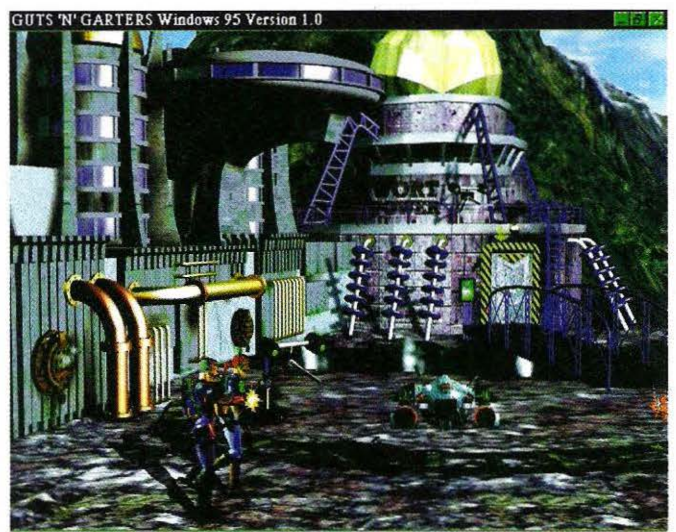
Bei Magic Canvas in Birmingham entsteht momentan ein Actionspiel, bei dem auch taktisches Gespür und strategisches Vorgehen gefragt sind. Das Sub-Unternehmen der für Anwendungssoftware bekannten Firma Interactive Software Products wurde vor gut einem Jahr gegründet und steht nun mit Guts`n`Garters vor seinem ersten Release. Mit exzellenter Grafik, gutem Gameplay und einer herausragenden künstlichen Intelligenz möchte das englische Softwarehaus für frischen Wind im Genre sorgen.

Bei Guts`n`Garters wurde zunächst die Grafik-Engine entwickelt, dann die Missionen und die künstliche Intelligenz. Das Spiel soll perfekt aussehen.

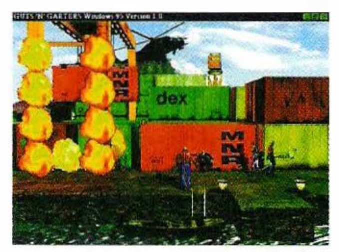
Die Story dreht sich um zwei Geheimagenten (Hank „Guts" Carter" und Stocey „Garters" Pringle), die im Auftrag der K-Force arbeiten. Die K-Force ist eine Organisation, die sich um den Weltfrieden kümmert und teilweise recht zweifelhafte Methoden entwickelt, um diesen zu gewährleisten. Als auf der einsamen Insel Ferros plötzlich mysteriöse Dinge vorgehen, werden Sie auf Admiral Wart angesetzt, der mit diesen Ereignissen in Zusammenhang stehen soll. Schließlich stellt sich heraus, daß Wart versucht, eine Armee aus geklonten Superkriegern zusammenzustellen - Sie müssen ihn aufhalten...
Zu Beginn des Spiels werden Sie mit einem Fallschirm über der Insel abgeworfen, der Landepunkt wird bei jedem Neustart zufällig berechnet. Sie müssen sich nun langsam vorantasten - und das vor allem nahezu lautlos. Wenn Sie zuviel Aufsehen erregen, indem Sie



Nicht nur die Personen auch zahlreiche Gegenstände und Objekte sind in den einzelnen Szenen animiert, um für Abwechslung zu sorgen.



Hier befindet sich unsere Heldencrew schon relativ nahe an der Zentrale von Admiral Wort, jetzt muß jeder Schritt gut überlegt sein.



Riesige Explosionen dürfen bei keinem Actionspiel fehlen. Auch Guts'n'Garters geizt nicht damit.

beispielsweise blind in der Gegend herumballern, werden Sie es schon bald mit der Privatarmee von Admiral Wart zu tun bekommen - und die ist leider in der Überzahl. Während der einzelnen Missionen erhalten Sie ständig neue Informationen von Ihrem Geheimdienst, die Ihnen Hinweise über die momentane Umgebung und Situation geben. Diese sollten Sie genau auswerten, denn gerade bei Aufträgen, in denen Geiseln befreit werden müssen, darf nichts schiefgehen...

Spielerisch sollen so gut wie keine Wünsche offenbleiben. Dazu Paul Dhesi: „Wir wollten unbedingt hochauflösende Umgebungs- und Charaktergrafik, ohne Einschränkungen im Gameplay in Kauf zu nehmen. Wir wollten, daß der Spieler sich frei in einer 3D-Umgebung bewegen kann, und deshalb mußten wir ein neues System entwickeln, auf das wir sehr stolz sind: Terranimation." Interaktion gibt es also mit allen Objekten und Personen - Sie können springen, schießen, klettern, Gegenstände anwenden und sich unterhalten. Es wurde vor allem auf die optische Umsetzung sehr viel Wert gelegt. Beispielsweise ist die gesamte Umgebung animiert: am Strand sind Flutwellen zu beobachten, Flaggen bewegen sich im Wind und Züge rauschen mit hoher Geschwindigkeit durch Bahnhöfe. Das bombastische Spektakel wird bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten in High-Colour zu bewundern sein.

Auch in puncto künstlicher Intelligenz möchte Interactive Software Products neue Wege beschreiten - zumindest im Genre Actionspiel. Wenn Sie einen von Admiral Warts Schergen angreifen, so wird er nicht auf Gedeih und Verderb zurückschlagen, sondern sich zurückziehen, wenn er sich im Nachteil sieht und auf Verstärkung warten bzw. diese sogar anfordern. Taktisches und strategisches Vorgehen ist bei Guts'n'Garters deshalb unbedingt notwendig.



Interview

Wir sprachen mit Geschäftsführer Paul Dhesi über Guts'n'Garters und das Unternehmen Interactive Software Products...

Interactive Software Products ist als Spiele-Entwickler kaum bekannt, warum sind Sie in diese Branche eingestiegen?
In der Vergangenheit haben wir uns nicht direkt mit Spielen beschäftigt, aber mit interaktiven Systemen mit hochauflösenden Grafiken. Es war eine strategische Entscheidung, eine „Games Division" zu gründen und Personen speziell für diesen Arbeitsbereich einzustellen. Der Spielemarkt wächst unaufhörlich, und ich glaube, wenn man ein gutes Produkt entwickelt, bekommt man auch eine Menge zurück.

War es für Sie einfach, den Schritt von Anwendersoftware zu Spielen zu gehen?
Nein. Obwohl es einige Dinge gibt, die sich gleichen, sind die Unterschiede doch riesig. Die Dauer einer Entwicklung ist definitiv länger, und man muß sich viel stärker mit neuen Technologien beschäftigen, um nicht den Anschluß zu verpassen.

Was hatten Sie denn zuerst? Die Programmierer oder die Spielidee...
...das geschah beides gleichzeitig. Während wir uns noch geeigneten Programmierern aus der Branche umsahen, entwickelte sich in der Zwischenzeit auch das Spielkonzept. Als das gesamte Team schließlich stand, war die ursprüngliche Idee nur noch in Grundzügen vorhanden... Jedes neue Mitglied brachte so viel Erfahrung und eigene Vorstellungen mit, daß sich das Konzept immer weiter verbesserte.

In welche Projekte waren die Programmierer denn involviert?
Um es nicht zu weit ausufern zu lassen, nenne ich nur einige Titel, für die die meisten gearbeitet haben. Zum Beispiel: Buggy Boy, Legend of Valor, Indiana Jones and the Last Crusade, Rainbow Island, Nigel Mansell's Grand Prix...

...das genügt! Verlief die Entwicklung relativ problemlos? Was ist das nächste Projekt?
Problemlos? Auf keinen Fall! War es den Aufwand wert? Auf jeden Fall! Wir arbeiten schon teilweise an „Guts'n'Garters in Assault on AquaTraz" - aber das wird frühestens in zwölf Monaten auf den Markt kommen.

Vielen Dank.

Dominion

Vorsprung

„Don't mess with Texas" – der Slogan des US-Bundesstaates kann durchaus als Kampfansage von 7th Level an die Adresse von Westwood und Blizzard verstanden werden. Denn was wir Anfang Dezember beim Besuch des Hauptquartiers in Dallas - unweit der berühmten Southfork Ranch - gesehen haben, übertraf alle Erwartungen, die zuvor mit der Echtzeitstrategie-Hoffnung Dominion verbunden waren: Auflösungen bis 1.280 x 1.024, vollständige Einbindung in Windows 95, Acht-Spieler-Netzwerk-Option, Internet-Anbindung, Mission-Editor - alles serienmäßig. Wir sagen Ihnen, mit welchen Geschützen der Hersteller von Battle Beast, Arcade America und Ace Ventura jetzt in die Offensive geht. Bislang Mittelmaß, bald das Maß aller Dinge?

Allein die Verkaufszahlen der ersten Wochen nach dem Release von C&C - Alarmstufe Rot haben bewiesen: Echtzeitstrategie ist und bleibt das Genre Nummer 1. An der Spitze der Verkaufs-Charts wechseln sich nur noch die jeweiligen Neuerscheinungen dieser Kategorie ab, sei es WarCraft 2, Z oder eben C&C 2. Damit sich an dieser Situation mittelfristig auch ja nichts ändert, arbeitet Blizzard an StarCraft, Westwood an C&C 3, das Bitmap Brothers-Team an Z2 (was BMW wohl zu Z3 sagt?) und - Trommelwirbel! - 7th Level an Dominion. Wenn es nach den Entwicklern geht, wird der lukrative Marktanteil-Kuchen spätestens im März neu verteilt: Das Projekt befindet sich in einem sehr weit fortgeschrittenen Stadium, was durch die spielbare Beta-Version dokumentiert wird; die verbleibende Zeit bis zum Release will das Team nutzen, um die Missionen abzustimmen, die KI zu optimieren und die Multiplayer-Modi - vor allem im Hinblick auf den Einsatz im Internet - auszutesten.

Kompatibel

Auf den ersten Blick wirkt Dominion wie ein „schöneres" Alarmstufe Rot - das Look & Feel ist durch die sanft scrollbare Landschaft, eine Iconleiste und das unkomplizierte Interface durchaus mit C&C vergleichbar. Innerhalb weniger Minuten hat man die erste Basis aus dem Boden gestampft und staunt über die enorme Vielfalt an



Die Scorps verfügen über Units, die sich unbemerkt im Untergrund entlangschaufeln und so die Mauern und Abwehrtürme geschickt umgehen.

Units. Jede der vier Rassen (Humans, Scorps, Bendian Mercs, Darkens) verfügt über vier verschiedene Soldaten-Typen, zehn Fahrzeuge bzw. Kampfroboter und 16 Gebäude für die Infrastruktur. Grundlage jeder Basis ist ein „Main Plant" zur Herstellung mobiler Einheiten, das durch Kasernen, Kraftwerke, Waffenfabriken und Ausbildungszentren ergänzt wird. Statt dem üblichen Einsammeln von Mineralien, Holz oder Gold genügt bei Dominion die Installation einer Raffinerie, in der alle Credits automatisch generiert werden. Die Verteilung der Energie erfolgt über sogenannte „Power Umbilicals", die den „Strom" auch in weiter entfernte Territorien transformieren und zu den bevorzugten Zielen bei einem Angriff zählen - schließlich lassen sich auf diese Weise ganze Filialen lahmlegen.

Mit List & Tücke

C&C 2-Spieler werden sich ab der ersten Sekunde heimisch fühlen: Es gibt APCs für den Transport von Fußtruppen, eine Art „Schattengenerator", der erkundete Gebiete des Gegners einschwärzt, und Minenleger, mit denen man schmale Durchgänge sichern kann. Daneben stecken zuhauf neue Ideen in Dominion. Beispiel: Das mobile Teleportations-Pad, das man bis kurz vor die Basis lotsen kann. Dort faltet es sich mit der Eleganz eines SLK-Dachs auseinander und verankert eine unscheinbare Plattform im Boden. Wenige Sekunden später erscheinen dort wie aus dem Nichts Kampfroboter, die mittels eines Pendants in der eigenen Basis einfach rübergebeamt werden. Durch diesen hinterhältigen Trick lassen sich selbst sehr große, starke Einheiten blitzschnell und beinahe unbemerkt an die Front versetzen. Zu den neuen Errungenschaften gehören auch die Energiefelder zwischen „Energy Beacons"-Türmen, die wie ein Schutzschild wirken und sämtliche Laser und Geschosse abwehren. Alle feindlichen Einheiten, die durch diese unsichtbaren Mauern hindurchmarschieren, „verdampfen" augenblicklich in einer imposanten Feuerwolke. Und noch eine interessante Spezialität: die Scorps greifen auf den sogenannten „Tunneling APC" zurück, der sich durch die Erde





Keine Szene aus einem verschollen geglaubten Star Wars-Film, sondern ein Ausschnitt aus dem atemberaubenden Dominion-Intro.

Im Kreuzverhör



Mario Grimani (zuständig für die KI) und Chefprogrammierer Andrew Welch zum Thema...

... Künstliche Intelligenz

Bei Dominion verzichten wir auf vordefinierte Strategien des Computergegners. Die Dominion-KI cheatet garantiert nicht - alles geht mit rechten Dingen zu. Die Feinde sehen immer nur genau jene Gebiete, die sie durch das Aussenden von Scouts inspizieren können. Dementsprechend planen sie ihre Strategien und Taktiken. Besonderer Wert wurde auch auf das sogenannte Pathfinding gelegt; wir wollten verhindern, daß sich Einheiten irgendwo verirren und dann schutzlos zusammengeschossen werden. Oder daß umständliche Wege gefahren werden, um von Punkt A nach Punkt B zu kommen.

... das Verhalten des Gegners

In den meisten Missionen wird er von vornherein über eine gut ausgebaute Basis verfügen. Eigene Stützpunkte baut er nicht - so weit ist das Echtzeit-Genre noch nicht. Aber er wird zerstörte Gebäude ersetzen und - falls nötig - Mauern und Türme errichten.

... Fog of War

Eigentlich macht eine abgedunkelte Karte bei einem Spiel mit Zukunfts-Szenario - dazu gehören nun mal C&C und Dominion - keinen Sinn. Doch die Erkundung der Landschaft, das Ausfindigmachen des gegnerischen Stützpunkts - all dies sind wichtige Gameplay-Elemente, die von den Spielern erwartet werden. Kennt man die Landschaft und den Stützpunkt des Gegners von Anfang an, geht viel von der Spannung einer Mission verloren. Deshalb haben wir uns entschlossen, die Tradition des Fog of War bei Dominion fortzuführen.

... das Dominion-Universum

Dominion basiert auf dem gleichen Szenario wie unser 3D-Action-Kampfroboterspiel G-Nome, das Anfang 1997 auf den Markt kommt. Wenn die Spieler dieses Universum mit all den verschiedenen Rassen und furchteinflößenden Kampfrobotern mögen, dann werden wir darauf auch in zukünftigen Projekten zurückgreifen. Bei Dominion werden außerdem keine Charaktere hervorgehoben; der eigentliche „Held" ist in unseren Programmen immer der Spieler.

... Windows 95

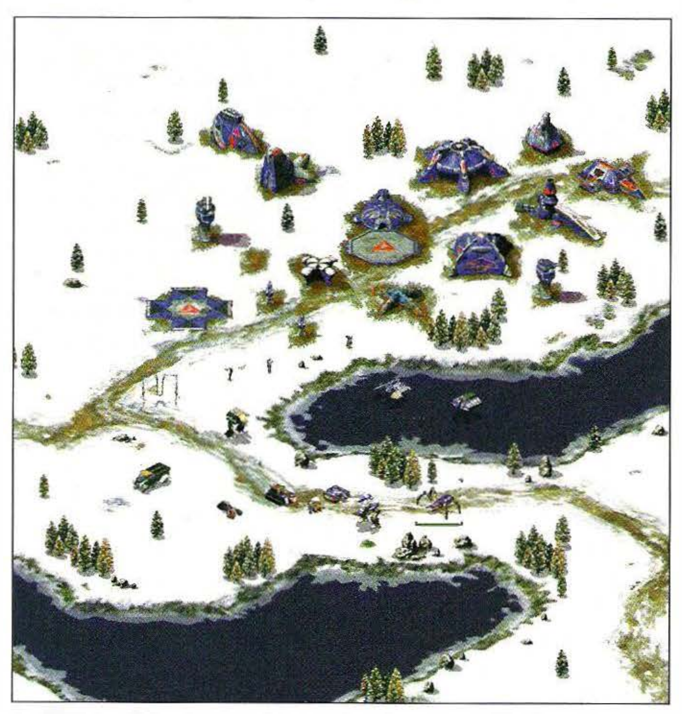
7th Level hat von Anfang an eng mit Microsoft zusammengearbeitet, um die Windows-Systeme für Entertainment-Software vorzubereiten. Konkret waren wir an der Entwicklung von WinG und Direct X beteiligt. Alle wichtigen Hersteller werden künftig fast ausschließlich Win 95-Spiele produzieren und veröffentlichen. Wer glaubt, noch immer ohne Windows 95 auszukommen, wird schon in wenigen Monaten auf die besten Games verzichten müssen.



Wenn Sie auf seiten der Humans spielen, stehen Ihnen die widerstandsfähigsten und destruktivsten Einheiten zur Verfügung. Allerdings dauert die Produktion unverhältnismäßig lange und kostet ein Vermögen.



Das Teleportations-Pad (links unterhalb der Bildmitte) ermöglicht das „Beamen" von Kampfrobotern an jede beliebige Stelle des Schlachtfelds.



Der Untergrund (z. B. Schnee) bestimmt, wie zügig die Einheiten vorankommen. Auf Straßen marschiert und fährt sich's grundsätzlich schneller.

hindurchbuddelt und selbstverständlich einige Infanteristen an Bord hat. Urplötzlich und unangemeldet taucht er mitten in einem Stützpunkt auf und lädt Engineers ab, die mal eben die halbe Basis zerlegen. Nur die Erschütterungen von der Intensität eines schwachen Erdbebens künden von der anschleichenden Gefahr...

Rassenkonflikte

Zwischen den vier Rassen gibt es eine Reihe bemerkenswerter Unterschiede: Die Humans verhalten sich ziemlich intelligent, verfügen über die beste Technologie und die stärksten und schnellsten Waffen, was aber durch langwierige Herstellungsprozesse und hohe Kosten teuer erkauft wird. Mit ähnlichen Vor- und Nachteilen sind die anderen Parteien gesegnet. Wie clever Ihre Truppen vorgehen, wenn sie mal auf sich alleine gestellt sind, hängt auch vom militärischen Rang ab. Zu den Infanteristen gehört beispielsweise ein Commander, der Soldaten ausbildet und aufgrund seiner „Intelligenz" andere Soldaten anführen kann. Der Haken daran: Stirbt er während einer Schlacht den Heldentod, werden seine Anhänger demoralisiert und agieren mitunter leicht panisch. Im Gegensatz zu C&C 2 wird es aller Voraussicht nach nicht möglich sein, durch Eroberung einer Waffenfabrik die Gebäude und Units des Gegners zu konstruieren. Der obligatorische „Engineer" ist aber in der Lage, reparaturbedürftige Fahrzeuge und Kampfroboter instandzusetzen und die Anlagen Ihrer Feinde zu zerstören. Worin sich Dominion fundamental von seinen Mitbewerbern unterscheidet: Da sich sämtliche Schlachten auf Terrain wie Schnee, Gras, Lavagestein und Wüstensand abspielen, sind keine Luft- und Seestreitkräfte vorgesehen. Lediglich Hovercraft-Panzer können über Gewässer hinwegdüsen; außerdem ermöglichen Brücken die Überwindung von Flüssen und Schluchten.

Durchdacht

Das Interface orientiert sich weitgehend an der Steuerung anderer Echtzeitstrategie-Titel. Mit dem Aufziehen eines Rahmens oder Festhalten der Shift-Taste werden wie üblich mehrere Einheiten markiert. Sinnvolle Ergänzungen sollen für mehr Komfort sorgen; dazu gehört zum Beispiel der „Attack"-Button, wie man ihn von Z kennt: kommt es an irgendeiner Stelle zum Kampf, kann der Spieler auf Tastendruck zum Ort des Geschehens zappen, ohne vorher mühselig die teils riesigen Karten absuchen zu müssen. Optional können Sie sich die Reichweite der Waffen und den zu erwartenden Schaden anzeigen lassen. Außerdem wird es möglich sein, aus mehreren Einheiten eine Formation zu bilden und diese auf einem Hotkey abzulegen. Die Struktur einer Formation (z. B. mehrere Raketenwerfer hinter einer Reihe schwerer Panzer) behält das Programm bei - ein wirklich vernünftiges Feature, das bislang nur bei M.A.X. so richtig zum

Kennen Sie 7th Level?



Das über 300 Mann starke Unternehmen ist vor allem für drei Dinge bekannt: Grafik in Zeichentrick-Qualität, sorgfältige deutsche Umsetzungen und natürlich das Monty Python-Sortiment (Complete Waste of Time, Quest for the Holy Grail). Wie viele andere Companies setzt 7th Level verstärkt auf den - zumindest in den USA - boomenden Edutainment-Markt und realisiert derzeit ein aufwendiges Internet-Projekt namens „Kids' World". TuneLand, anerkanntermaßen eines der ersten und noch wie vor besten Lernspiele überhaupt, stammt ebenfalls von 7th Level. Neben den Spielen rund um den herzigen Charmebolzen „Lil' Howie" produziert 7th Level Lizenz-Titel wie „Der Glöckner von Notre Dame" oder „Timon & Pumbaa" für Disney Interactive.

Battle Beast
Witziges Beat 'em Up mit morphenden Kampfkröten.
Tracer
Schlichtes Geschicklichkeits-/Denkspiel
Arcade America
Jump & Run quer durch die USA (in der deutschen Version mit der Stimme von Nina Hagen)
Ace Ventura: The CD-ROM-Game
Schräges Comic-Adventure mit dem „tierischen Privatdetektiv"



Die umfangreichen Storyboards an den Wänden künden bereits vom Mega-Rollenspiel Return to Krondor.

Work in Progress:
G-Nome
3D-Actionspiel mit Kampfrobotern im MechWarrior/Earthsiege-Stil
Helicops
Futuristisches Hubschrauber-Actionspiel (siehe Test in dieser Ausgabe)
Return to Krondor
Aufwendiges Fantasy-Rollenspiel auf Basis der Romane von Roy Feist

Im Internet finden Sie 7th Level unter `http://www.7thlevel.com`





Wie von C&C gewohnt, werden mehrere Einheiten mit einem Rahmen markiert und per Mausklick auf die gegnerischen Stützpunkte gehetzt.

Tragen gekommen ist. Krieger können sich auch hinlegen bzw. in die Knie gehen, um dadurch den Feuersalven zu entgehen.

Thronfolger?

Dominion bringt alle Voraussetzungen mit, um das derzeit technologisch führende C&C: Alarmstufe Rot abzulösen. Denn Dominion hat mehr von allem: Mehr Abwechslung durch mehr beteiligte Parteien, mehr Missionen (geplant sind 4 mal 13, also 56 Einsätze in der Single-Player-Kampagne) und vor allem: mehr Grafik. Schließlich wird erstmals in einer Auflösung zwischen 640 x 480 und 1.280 x 1.024 Bildpunkten gekämpft - ein Novum in diesem Genre. Alle Einheiten sind bis in winzige Details hinein gerendert und mit mehr als 95.000 einzelnen Animationsphasen zum Leben erweckt worden. Das Ergebnis sind geschmeidige Bewegungen und furiose, fast schon photorealistische Explosionen. Die äußere Form einiger Kampfroboter (die größtenteils eine mech-artige Gestalt haben) erinnert an Spinnen, Weberknechte, Skorpione, Raupen oder Tausendfüßler, andere wiederum bewegen sich wie Raubtiere vorwärts oder sehen den berühmten AT-ATs und „Chicken Walkers" aus Star Wars zum Verwechseln ähnlich. 25 Cinematics mit einer Länge von 15 Minuten plus ein zackiger Soundtrack tragen das ihrige zur einzigartigen Atmosphäre von Dominion bei. Modem- und Netzwerk-Optionen für bis zu acht Spieler, Internet-Tauglichkeit sowie ein Editor für Multi- UND Single-Player-Karten runden die lange Liste der Features ab und machen neugierig auf das endgültige Spiel, das in Zusammenarbeit mit dem deutschen Publisher BMG Interactive komplett übersetzt und synchronisiert wird.

Petra Maueröder



Insbesondere von der Leistungsfähigkeit des PCs und der Grafikkarte hängt ab, in welchen Auflösungen der Bildausschnitt dargestellt werden kann (oben: 640 x 480 Pixel).



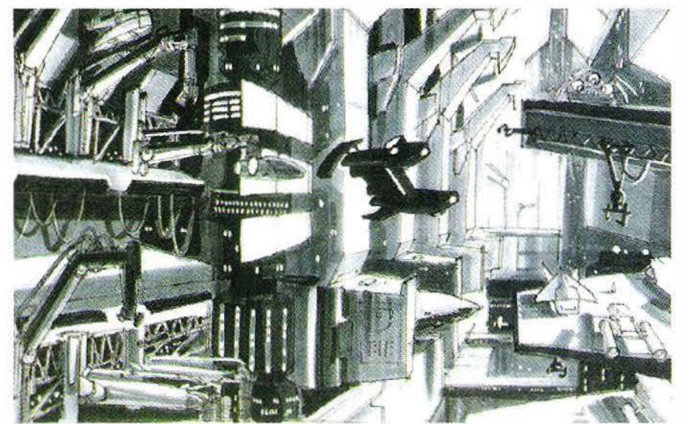
Die Iconleiste am unteren Bildschirmrand dient zur Produktion von Gebäuden und Einheiten.



RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	7th Level/BMG
VERÖFFENTLICHUNG	März 1997


Auf einem Dock trifft man auf einen AT-ST, der mit Lasergewehren auf Kyle Katarn feuert - nur aus weiter Entfernung sieht man ihn in voller Größe.


Bevor die perfekten Rendersequenzen berechnet werden, müssen Skizzen angefertigt werden. Hier sehen Sie einen Weltraum-Bahnhof.

Jedi Knight

Weltraum-Ritter

Das Warten auf die nächste Reinkarnation von Star Wars soll im April dieses Jahres zumindest für Computerspieler ein vorläufiges Ende haben. Dann nämlich erscheint mit Jedi Knight das langerwartete 3D-Actionspiel der Superlative.

Über die Handlung von Jedi Knight haben wir Sie in unserem Special in Ausgabe 11/96 bereits hinreichend informiert. Es folgt daher nur eine kurze Zusammenfassung: Kyle Katarn, der Söldner aus dem ersten Teil, erfährt, daß sein Vater von dem dunklen Jedi Serec ermordet wurde. Er sinnt auf Rache. Serec hat eine Bande sechs weiterer dunkler Jedi um sich versammelt. Gemeinsam versuchen Sie, einen versteckten Jedi-Friedhof zu finden und sich die dort angesammelte Aura der Macht zunutze zu machen. Sollte dieses Unterfangen gelingen, würden Serecs Jedi die größte und ultimativste Bedrohung im ganzen Universum darstellen. Kyles Aufgabe besteht nun darin, mit Hilfe einiger vager Hinweise und Fragmenten einer Karte diesen Friedhof als erster zu finden. Auf seiner Suche erfährt Kyle immer mehr über die Geheimnisse der Jedi und entdeckt, daß er selbst die Fähigkeiten eines Jedi hat. Wie jeder frischgebackene Jedi sieht auch Kyle sich mit der dunklen Seite der Macht konfrontiert und muß sich schon bald entscheiden, welchen Pfad er einschlagen will.

Die Spielumgebung

Ein wesentlicher Kritikpunkt am ersten Teil war die von vielen Spielern bemängelte Kürze des Spiels. Obwohl über die genaue Zahl der Levels noch keine Angaben gemacht werden, verriet man uns zumindest, daß Jedi Knight über mehr Level verfügen wird als sein Vorgänger und daß diese Levels eine wesentlich ausgereiftere Spieltiefe haben werden.
Auf den ersten Blick hat sich in puncto Aussehen und Steuerung nicht allzuviel verändert. Was nicht heißen soll, daß Dustin Chin und seine 22 Team-Mitglieder untätig waren. Die wesentlich verbesserte Engine ermöglicht nun echte 3D-Umgebungen, wodurch die Gestaltung der Levels keinen allzugroßen technischen Einschränkungen unterliegt. In Jedi Knight werden mehrere Missionen in derselben Umgebung stattfinden, allerdings mit einer neuen Aufgabenstellung. In diesem Zusammenhang sollte auch erwähnt werden, daß ein Spiel jetzt jederzeit - also auch während der Kampfsequenzen - abgespeichert werden kann.
Die Gestaltung der Spielumgebung wurde aufgrund der neuen Engine erheblich flexibler. Jedi-Ritter Kyle Katarn verläßt erstmals die klaustrophobischen stählernen Labyrinthe und kann auch Städte und weit offene Täler erforschen. Dadurch erhält Jedi Knight mehr Ähnlichkeit mit dem typischen Star Wars-Ambiente. Dieser Eindruck wird noch verstärkt durch die Einbindung bekannter Star Wars-Charaktere, allerdings sollten Sie weder Luke noch Han oder Leia erwarten. Statt dessen erleben Sie jede Menge Stormtroopers, Gammorreanische Wächter (Star Wars-Fans als „Schweinebacke" bekannt), den Kopfgeldjäger Bosk, Greedo, umherwuselnde R2-Einheiten und sonstige Droiden.






Das Casting für die Videosequenzen wurde vom gleichen Agenten übernommen, der auch für das Star Wars-Prequel, das 1999 erscheinen soll, gearbeitet hat.

Die Filmsequenzen

Während die Cut-Szenen beim Vorgänger noch aus Animationen bestanden, entschloß man sich bei Jedi Knight größtenteils für Full Motion Video. Aus 250 Bewerbern wählte Casting Agent Robin Gurland, der übri-

gens auch für die Besetzung des für 1999 geplanten neuen Films verantwortlich ist, 12 Darsteller aus. Sämtliche Szenen wurden im Blue Screen-Verfahren gedreht, die später in virtuelle Hintergründe eingesetzt wurden. Da der Bau neuer Sets die Entwicklungskosten in astronomische Höhen getrieben hätte, konnte man auf klassische Animationen natürlich nicht ganz verzichten. So wurden beispielsweise die beeindruckende Skyline der imperialen Hauptstadt auf dem Planeten Coruscant und die gigantischen Raumschiffe von LucasArts´ 3D-Experten geschaffen. Die Videosequenzen dienen zur Einleitung der Levels und sind daher nicht interaktiv. Lediglich eine Einstellung erfordert ein Eingreifen seitens des Spielers. In dieser Szene wird Kyle Katarn mit dem bösen Jedi Jerec konfrontiert und muß sich zwischen der dunklen und der guten Seite der Macht entscheiden.
Jedi Knight beginnt mit einer 12-minütigen (!) Videosequenz, in deren Verlauf der gute Jedi-Ritter Rahn seinen Widersacher Sarris in einem Lichtschwertduell besiegt. Das Lichtschwert des Spielers ist übrigens Grün - die gleiche Farbe wie bei der von Luke Skywalker in „Die Rückkehr der Jediritter" benutzten Waffe.



In imperialen Kreuzern wimmelt es nur so vor Stormtroopers.



Das Laserschwert sollte im Kampf gegen Jedis eingesetzt werden.



Auch durch dunkle Kellergewölbe muß man in Jedi Knight schleichen.



Roboter und Androiden trifft in Jedi Knight ebenfalls an jeder Ecke.

Die Jedi-Kräfte

Die Story befaßt sich eingehend mit dem Jedi-Mythos und gibt dem Spieler ausreichend Gelegenheit, diesen Aspekt zu erforschen. In diesem Zusammenhang nimmt Jedi Knight schon fast rollenspielartige Formen an. Ein Charakter-Aufbausystem verfolgt die wachsende Erfahrung in den Wegen der Macht. Auf jedem neuen Level bietet sich die Möglichkeit, den Umgang mit einer neuen Jedi-Fähigkeit zu erlernen. Durch erfolgreiches Abschließen einer Mission werden Erfahrungspunkte zugeteilt, die der Spieler dann wunschgemäß seinen Jedi-Kräften zuordnen kann, um diese noch zu verstärken. Darunter befinden sich solche typischen Jedi-Eigenschaften wie übermenschliche Sprünge, Levitation, Blitze schleudern oder der durch Darth Vader berühmt gewordene Distanz-Würgegriff. Sollte Ihnen die Waffe eines Gegner besonders zusagen, können Sie ihm diese mit mentalen Kräften entreißen und ihm damit die Hucke vollhauen.

Das Lichtschwert

Die klassische Star Wars-Waffe - das Lichtschwert - dient nicht etwa als universelles Angriffsmittel, sondern ist vielmehr für den Zweikampf zwischen Jedi-Rittern gedacht. Hier wechselt das Spiel von der gewohnten 3D-Perspektive zu einer Third-Person-Perspektive. Die Designer glauben, daß diese Ansicht dem Spieler eine bessere Kontrolle ermöglicht, da sie gezieltere Angriffe, Taktiken sowie bessere Ausweich- und Verteidigungsmanöver gewährt. In diesem Modus können Spieler ganze Angriffskombinationen aktivieren. Als bestes Beispiel hierfür sei der Kampf zwischen Luke Skywalker und Darth Vader auf dem zweiten Todesstern genannt. Solche schnellen Schwertattacken mit gleichzeitigen Vorwärtsbewegungen sollen durch dieses Kampfsystem möglich sein.

Fast fertig

Kleinere „Aufräumarbeiten" sind alles, was der Fertigstellung und der geplanten Veröffentlichung von Jedi Knight im April noch im Wege stehen. Probleme mit der Gegner-KI sind fast ausgemerzt - interessanterweise waren die Gegner, laut Dustin Chin, zu intelligent. Einige Widersacher verfolgten den Spieler in Bereiche, in denen sie eigentlich nichts verloren hatten. Selbst Monate vor der Fertigstellung sieht Jedi Knight schon wie ein Tophit für LucasArts aus und sollte allen Star Wars-Fans die Wartezeit bis zum Erscheinen der neuen Trilogie im Jahr 1999 aufs angenehmste verkürzen.

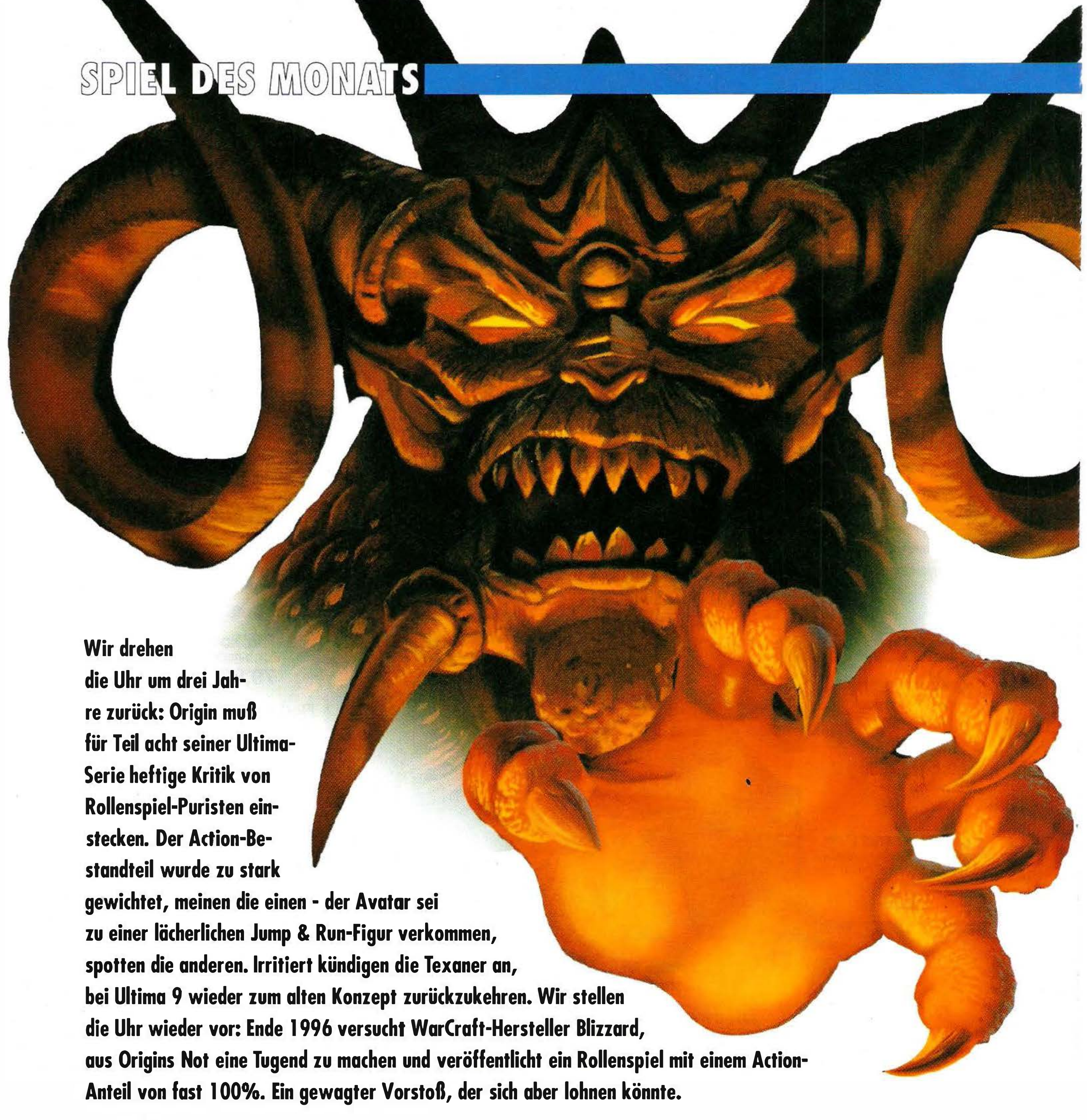
"Als ich mit der Arbeit an diesem Projekt begann, gab es nichts Vergleichbares, und bis heute habe ich kein Spiel gesehen, das sich mit Jedi Knight messen könnte. Ich mache mir absolut keine Sorgen bezüglich der Konkurrenz."

Markus Krichel ■



Jedi vs. Jedi

Glücklicherweise wurde Jedi Knight von Anfang an auch als Multiplayer-Spiel ausgelegt. Die absolut coolste Funktion: Spieler können Ihre im Einzelspieler-Modus entwickelten Charaktere mit allen akkumulierten Erfahrungspunkten und Jedi-Fähigkeiten direkt in Multiplayer-Spiele exportieren. Hier können sie sich mit Gegnern messen, die ihren Charakter auf die gleiche Weise entwickelt haben. Dies bedeutet jedoch nicht, daß alle Spieler über dieselben Fähigkeiten verfügen. So wird beispielsweise anhand der Erfahrungspunkte festgelegt, welche Waffen man benutzen darf. Das Einzelspiel dient somit gewissermaßen als Charakter-Generator für den Multiplayer-Jedi. Außerdem verfügt dieser Modus über einige Überraschungen und neue Aufgaben, die im Einzelspiel nicht vorhanden sind. Die Betonung liegt hier auf „Überraschungen", da die Designer keine weiteren Informationen herausrücken wollen. Insidern zufolge soll eine Internetplay-Funktion erst nach der Veröffentlichung möglich sein.



Wir drehen die Uhr um drei Jahre zurück: Origin muß für Teil acht seiner Ultima-Serie heftige Kritik von Rollenspiel-Puristen einstecken. Der Action-Bestandteil wurde zu stark gewichtet, meinen die einen - der Avatar sei zu einer lächerlichen Jump & Run-Figur verkommen, spotten die anderen. Irritiert kündigen die Texaner an, bei Ultima 9 wieder zum alten Konzept zurückzukehren. Wir stellen die Uhr wieder vor: Ende 1996 versucht WarCraft-Hersteller Blizzard, aus Origins Not eine Tugend zu machen und veröffentlicht ein Rollenspiel mit einem Action-Anteil von fast 100%. Ein gewagter Vorstoß, der sich aber lohnen könnte.

Diablo

In Teufels Küche

Ein Rollenspiel ohne seitenlange Dialoge, ohne immerwährende Suche nach Artefakten, ohne ein Dämonenkomplott, das aufgedeckt werden muß? Wo gibt's denn sowas? Die Nachfrage ist nicht unberechtigt - aber Diablo ist eben kein gewöhnliches Spiel. Schon die Hintergrundstory hat recht ungewöhnliche Wurzeln. Im Alten Testament ist die Rede von einem immerwährenden Krieg zwischen mächtigen Erzengeln - denn einige von ihnen sagten sich von Gottes Herrschaft los und verfielen dem Bösen. Um dem Leser die epischen Erklärungen des Handbuchs zu ersparen, kommen wir gleich zum fiktiven Ende der Geschichte: Die bösen Erzengel Mephisto, Baal und Diablo werden in die Welt der Sterblichen verbannt und dort an drei heiligen Orten gefangengehalten. Nach einigen Jahrhunderten der Gefangenschaft gelingt es ausgerechnet dem übelsten von ihnen, Diablo, sich zu befreien. In einem Dungeon-System unterhalb des Dörfchens Tristram schart er die Ausgeburten der Hölle um sich. Wenn die Zeit reif ist, wird Diablo wieder an die





Die Jägerin ist der Allround-Charakter in Diablo. Neben ihren herausragenden Fähigkeiten im Umgang mit Bögen aller Art kann sie Zaubersprüche anwenden (Bild), aber auch die meisten Nahkampfwaffen benutzen.



Ein kleiner Sprung in der Dungeon-Wand legte diese Höhle frei. Wie sich herausstellt, gehört sie zu einer der Sondermissionen.



In manchen Räumen stehen Möbelstücke herum, die untersucht werden können - hier ist eine Bibliothek im Bild. Meistens stehen die Gewölbe allerdings leer.

Oberfläche zurückkehren, um Tod und Zerstörung zu bringen. In den letzten Jahren wollten schon viele Krieger und Zauberer dieses Schicksal abwenden, aber keiner von ihnen kehrte je lebend aus Diablos Höhlensystem zurück. Also liegt alles in der Hand des Spielers. Nur wenn er es schafft, in das tiefste Geschoß des Dungeons vorzudringen und den Erzengel zu besiegen, ist der Schrecken ein für allemal zu Ende.

Die Heldenklasse - keine leichte Entscheidung

Rollenspieltypisch wird der Spieler am Anfang vor die Wahl zwischen drei verschiedenen Heldenklassen gestellt. Mitglieder der Kriegerkaste sind Meister im Nahkampf und können selbst mit dem schwersten Langschwert noch elegant umgehen. Magier hingegen sind auf das Aussprechen von Zaubern angewiesen, die teilweise noch verheerendere Wirkung zeigen als ein Schwertstreich. Wer sich weder für den Magier noch für den Krieger entscheiden will, kann auch die Rolle einer sogenannten Jägerin annehmen, welche die Vorzüge und Nachteile der beiden Heldenklassen in sich vereint. Je nachdem, wie man sich entscheidet, wird eine vorgegebene Anzahl von Punkten auf einzelne Charakterattribute verteilt: Krieger erhalten hohe Kraft- und Ausdauerwerte, während die Stärke der magiebegabten Wesen vor allem im Bereich der Zauberkraft und im Spürsinn liegt. Über die anfänglichen Grundpunkte hinaus liegt die weitere Entwicklung des Charakters dann allein beim Spieler. Jedesmal wenn ein Monster besiegt wird, steigen seine Erfahrungspunkte - und damit die Chance, den nächsten Erfahrungslevel zu erreichen. Das Erklimmen jeder Stufe der Erfahrungsleiter bringt dem Spieler weitere fünf Charakterpunkte, die er nach Belieben auf die vier Attribute verteilen kann. Auf diese Weise ist es überhaupt kein Problem, einen Krieger allmählich in einen tüchtigen Zauberer zu verwandeln - und umgekehrt.



Wer einen Bogen benutzt, sollte viel Abstand zwischen sich und den Monstern lassen. In diesem Bild steht die Heldin viel zu nah an dem bewaffneten Skelett. Da nur ein Gegner vorhanden ist, geht es diesmal noch gut.



Der Transparenz-Effekt ist hier gut zu erkennen. In einem anderen Spiel wäre die Spielfigur hinter der Dungeon-Wand nicht zu sehen.



Ab Level 13 ist die Hölle los! Genauer gesagt beginnt hier Diablos privater Trakt. Wer sich in dieses Stockwerk wagt, sollte gut bewaffnet sein. Die roten Flächen bestehen aus glühender Lava, die den Spieler verbrennen kann.

Das verwunschene Dorf: eine 24-Stunden-Tankstelle!

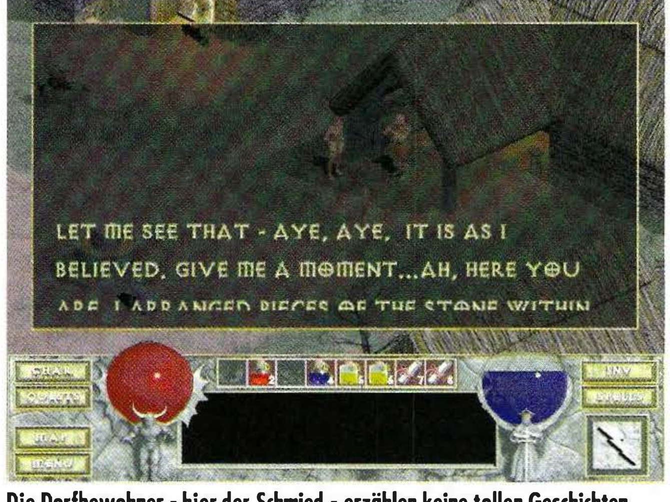
Nachdem man seinen Helden erschaffen hat, findet man sich im besagten Dorf Tristram wieder. Hier trifft man einige Bewohner, die tatsächlich bereit sind, ein paar Sätze mit dem Ankömmling zu wechseln. Außer einigen Belanglosigkeiten erfährt der Spieler hier noch nicht viel über das, was ihn im Dungeon erwartet. Eine wichtige Bedeutung haben die Dorfbewohner dennoch. Im Spielverlauf bieten sich nämlich unzählige Gelegenheiten, vom Dungeon an die Oberfläche zurückzukehren - dann sind der Schmied, der Heiler, die Hexe usw. willkommene Anlaufpunkte, wenn es darum geht, beschädigte Waffen zu reparieren, Zauberstäbe wieder aufzuladen oder Lebensenergie nachzutanken. Bei den gelegentlichen Besuchen im Dorf erhält der Spieler außerdem kleinere Aufträge, die zwar nicht zum Spielziel gehören, deren Erfüllung aber durch besonders interessante Ausrüstungsgegenstände belohnt wird (geweihte Ringe, magische Schwerter etc.). Außerdem lassen sich Kauf- und Tauschgeschäfte jeder Art durchführen; die Reichtümer aus den Taschen der Kreaturen wollen schließlich wieder in Umlauf gebracht werden. Im Gegensatz zum Dorf, das von Spiel zu Spiel immer gleich aufgebaut ist, sieht die Dungeon-Welt mit ihren 16 Etagen bei jedem Neustart völlig anders aus. Als herausragende Besonderheit programmierte Blizzard hierfür einen Dungeon-Generator, der das Höhlensystem per Zufall aufbaut und auch die Monster jedesmal neu plaziert. Der Hersteller wollte damit erreichen, daß das Spiel auch nach dem dritten oder vierten Mal eine echte Herausforderung bleibt. Ein angenehmer Nebeneffekt: Kommt der Spieler in eine Situation, der er sich nicht gewachsen fühlt, so kann er einen neuen Dungeon generieren lassen und mit derselben Spielfigur (inklusive aller Charakterwerte!) noch einmal von vorne anfangen.

Mit einer Maus gegen Monster

Das bunte Treiben im Untergrund erinnert auf den ersten Blick an Electronic Arts' Crusader: No Remorse. Genau wie in dem Action-Shooter sieht der Spieler von schräg oben auf seinen Helden herab. Das umliegende Gelände wird ebenfalls aus der isometrischen Schrägperspektive dargestellt. Bereits hier fallen aber erste Unterschiede auf. Da man davon ausgehen kann, daß es in einem unterirdischen Gewölbe



Mit dem „Town Portal"-Zauber läßt sich an jeder Stelle im Dungeon ein Teleporter erzeugen. Tritt man durch das blaue Oval, so landet man im Dorf.



Die Dorfbewohner - hier der Schmied - erzählen keine tollen Geschichten, sind aber hilfreich, wenn es um den An- und Verkauf von Ausrüstung geht.





Wenn viele Untote auf einem Haufen stehen, erweist sich der Feuerwand-Zauberspruch als eine höchst effektive Angriffstechnik.

nicht gerade hell ist, wird nur die direkte Umgebung der Spielfigur erleuchtet (bestimmte magische Gegenstände erweitern diesen Sichtradius). Eine wirkliche Innovation sind transparente Wände, die sämtliche toten Winkel eliminieren, die in isometrischen Grafik-Engines bisher immer störten. Alle Dungeonwände, die die Sicht auf das Spielfeld versperren, sind in Diablo zwar deutlich erkennbar, gleichwohl lassen sie alle Gegenstände schwach durchschimmern, die hinter ihnen liegen. Ein weiterer großer Unterschied zu Crusader ist die Steuerung, die fast ausschließlich auf Mauskommandos basiert. Will man, daß die Spielfigur zu einem bestimmten Punkt am Bildschirm läuft, so genügt ein Linksklick auf die betreffende Stelle. Kommt es zur Konfrontation mit einem oder mehreren Monstern, so reicht ebenfalls ein Mausklick, und schon schwingt der Krieger sein Schwert oder seine Streitaxt. Wer keinen Krieger, sondern die Jägerin oder den Magier steuert, sollte solche Nahkämpfe - zumindest am Anfang - noch vermeiden. In diesem Fall sind Fernwaffen (Bögen mit unerschöpflichem Pfeilvorrat) oder Zaubersprüche die geeigneteren Waffen. Erstere werden ebenfalls mit der linken Maustaste, die letzteren hingegen mit einem Rechtsklick gesteuert. Die Wirksamkeit der über 30 verschiedenen Waffen und Zaubersprüche hängt von mehreren Faktoren ab. Zum einen natürlich von den Charakterwerten Ihres Kämpfers, zum anderen aber auch von der Biologie des jeweiligen Gegners. Ein anschauliches Beispiel sind die Skelette, gegen die eine „Knochenbrecher"-Axt sehr viel wirksamer ist als ein dünner Pfeil. Im Falle der kleinen, fledermausartigen Flugdämonen verhält es sich wieder andersherum.

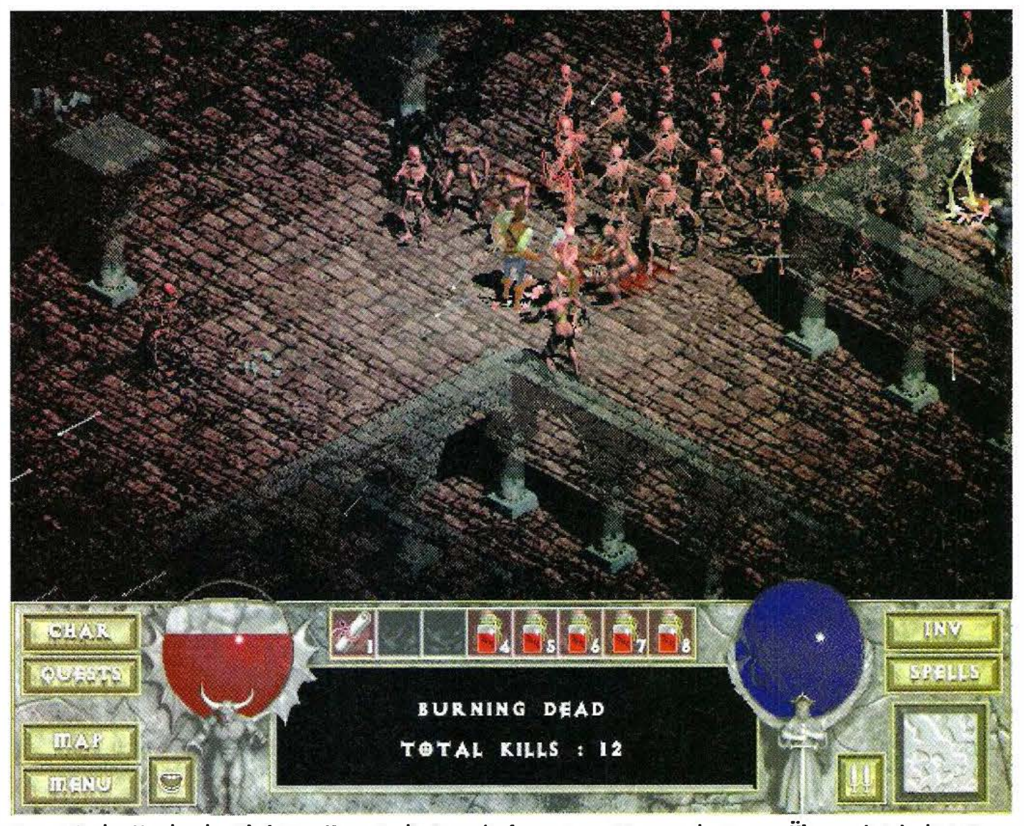
Das Interface

Während der Spieler im Inventory herumwerkelt, läuft das Spiel gnadenlos weiter, das heißt man muß jederzeit mit dem Angriff eines Monsters rechnen. So wie hier dargestellt (mit gleichzeitig geöffnetem Charakter- und dem Inventory-Bildschirm) sollte man Diablo deshalb nicht spielen.

1. Verbleibende Lebensenergie
2. Gürtel für schnellen Inventory-Zugriff (Tasten 1-8)
3. Verbleibendes Mana

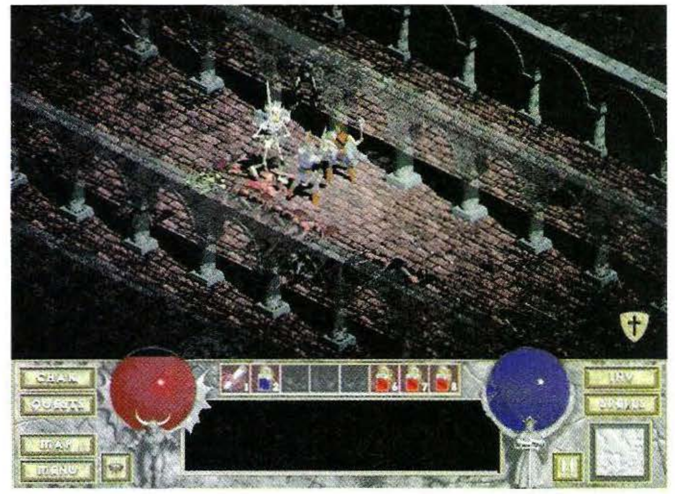


4. Öffnet das Charakter-Fenster (links oben)
5. Zeigt eine Liste der noch nicht erfüllten Mini-Quests an
6. Automap-Funktion an/aus
7. Zurück zum Hauptmenü
8. Inventory anzeigen
9. Erlernte Zaubersprüche anzeigen
10. Momentan aktiver Zauberspruch (rechte Maustaste)

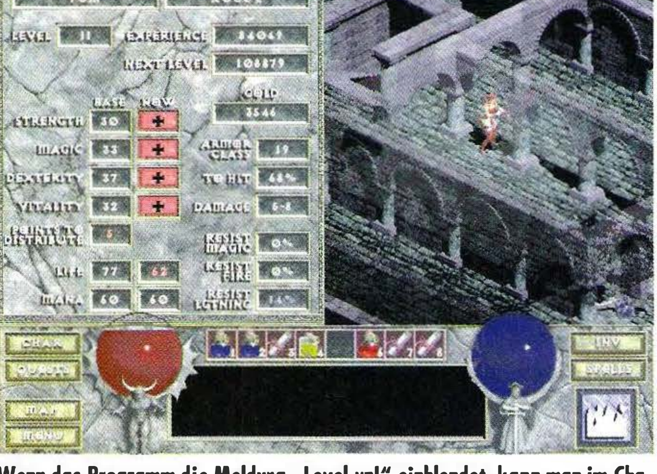


Wenn Sie den Horden des Skeletton-Kings in die Arme laufen, wissen Sie, was das Wort „Übermacht" bedeutet. In diesem Fall sollte auch ein guter Nahkämpfer oder Zauberer schnellstmöglich das Weite suchen.





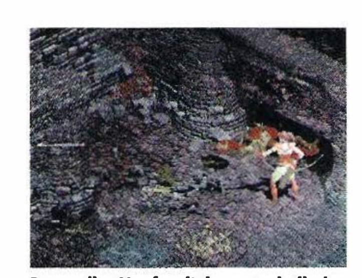
Im Multiplayer-Modus (siehe unten) kann derselbe Gegner gleichzeitig von mehreren Spielern in die Zange genommen werden.



Wenn das Programm die Meldung „Level up!" einblendet, kann man im Charakter-Bildschirm fünf Bonuspunkte auf die vier Attribute verteilen.

Bequem und komfortabel

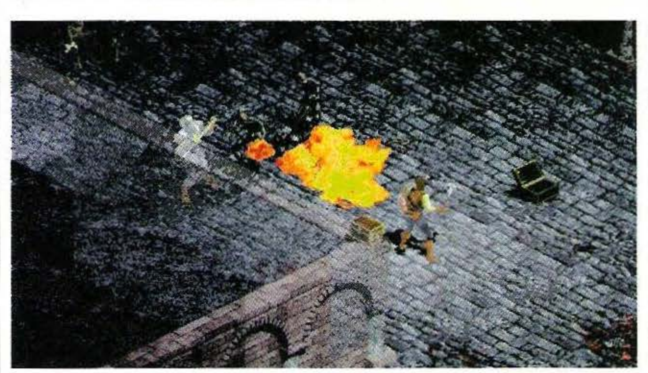
Obwohl alle 16 Levels dem Zufallsgenerator entstammen, wirkt ihr Aufbau sehr realistisch und teilweise sogar linear. Der sichtbare Bildschirmbereich entspricht zwar weniger als einem Hundertstel einer Gesamtkarte - trotzdem besteht nicht die Gefahr, sich darin zu verlaufen. Zum einen fallen die bereits betretenen Räume durch die vielen herumliegenden Kadaver auf, zum anderen läßt sich per Tastendruck auch eine automatische Karte aktivieren, die den Level-Grundriß als Strichzeichnung über dem Spielgeschehen einblendet. Je tiefer sich ein Stockwerk unter der Erde befindet, um so bösartiger und zahlreicher werden seine Bewohner. Abenteurer, die nicht jede erbeutete Waffe genau unter die Lupe nehmen (es könnte ja eine verzauberte sein) und kleinere Schätze einfach liegen lassen, werden deshalb spätestens im fünften oder sechsten Level auf ernsthafte Probleme stoßen. In Anbetracht der vielen Waffen, Rüstungen und Zaubergegenstände, die sich im Kampf erbeuten lassen, ist der Platz im Inventory fast schon zu knapp bemessen. Glücklicherweise wurde das Spiel seit der Demoversion (PC Games 11/96) aber um einen „Gürtel" mit acht Fächern erweitert, der einen schnellen Hotkey-Zugriff auf wichtige Zaubertränke und Schriftrollen ermöglicht. Ein Zugeständnis



Der gelbe Haufen links unterhalb der Spielfigur ist eine kleine Menge Gold, die ein Gegner zurückließ.

Multiplayer-Gemetzel

Diablo läßt sich zu zweit per Modem und zu viert im Netzwerk spielen. Je nach Anzahl der beteiligten Spieler hebt das Programm den Schwierigkeitsgrad, das heißt die Gesamtmenge der Monster, selbständig an. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, daß alle Teilnehmer kooperativ spielen und gemeinsam gegen Diablos üble Horden antreten. Es ist allerdings auch erlaubt, diese Freundschaftsoption auszuschalten und eine Art Deathmatch zu beginnen. Im Gegensatz zu den bekannten 3D-Action-Spielen ist es nicht möglich, die Monsterhorden dabei komplett zu deaktivieren. Da die Teilnehmer eines Multiplayer-Matches sich häufig gleichzeitig im selben Raum befinden, ist vor allem beim Zaubern etwas Vorsicht angeraten: Blitze und Feuerbälle verletzen zufällig getroffene Helden genauso leicht wie die anvisierten Monster. Die eingebaute Chat-Funktion erleichtert die Kommunikation zwischen den Teilnehmern und hilft, solche Mißverständnisse schnell wieder auszuräumen. Neben den beiden „herkömmlichen" Multiplayer-Optionen wird es nach dem Release auch die Möglichkeit geben, über Blizzards „BattleNet" im Internet zu spielen. Leider konnten wir bisher nur im Netzwerk und via Modem spielen, da das BattleNet vor dem Redaktionsschluß noch nicht online war. In den beiden getesteten Modi verhielt sich Diablo allerdings sehr stabil, und der Spielfluß litt nur unwesentlich unter dem zusätzlichen Rechenaufwand.



Vorsicht beim Zaubern! Da sich im Multiplayer-Spiel oft mehrere Helden im selben Raum herumtreiben, kann ein unvorsichtig ausgesprochener Spell zu ernsthaften Verletzungen führen.



Das sogenannte Speedbook ist eine komplette Auflistung aller momentan verfügbaren Zaubersprüche. Als Hotkeys dienen die Funktionstasten.



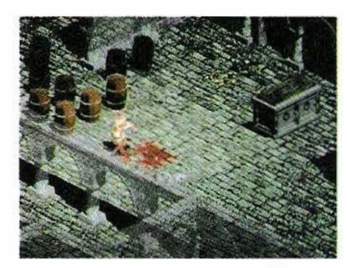


Wer viele Bonuspunkte in die Magiefähigkeit seines Charakters investiert, kann selbst einen Krieger zum brauchbaren Magier machen.

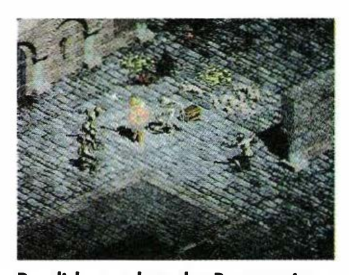
Statement



Diablo ist der spielgewordene Trend der letzten Monate. Statt verzwickter Rätsel und umfangreicher Dialoge bevorzugt der Prototyp des modernen Spielers Action, Action und nochmals Action. Unter diesem Vorzeichen betrachtet, wird Diablo sämtlichen gestellten Anforderungen gerecht: Alles, was in einem Rollenspiel Laune macht, nämlich Charakterschulung, Monster verkloppen und das ständige Verbessern der Ausrüstung, wurde aus dem klassischen Spielprinzip herausgelöst und in ein Actionspiel à la Crusader: No Remarse gepflanzt. Das Ergebnis dieser Kreuzung fesselt den Spieler eventuell nicht ganz so lange wie einst Ultima 7, verfügt dafür aber über einen Spannungsbogen, der vom Betreten des Gewölbes bis zum Sieg über Diablo nicht abreißt - also schätzungsweise 30-40 Stunden lang. Durch die völlig unterschiedlichen Kampftaktiken für Zauberer, Krieger und Jäger hat man auch Lust, ein zweites oder drittes Mal zu spielen, was die Gesamtspielzeit auf über 100 Stunden summiert. Meine Empfehlung gilt für alle Leute, die Action lieben und gerne mal einen Ausflug ins RPG-Genre unternehmen. Echte Bleistift & Würfel-Fanatiker dürften von Diablo weitaus weniger beeindruckt sein.



An den Fässern sollte man nicht achtlos vorübergehen. Wer sie zerschlägt, wird mit Goldschätzen und zusätzlicher Ausrüstung belohnt.



Deutlich zu sehen: der Dungeon ist in direkter Umgebung der Spielfigur heller erleuchtet als in einigen Metern Entfernung.

an das sehr actionlastige Spielsystem ist wohl auch das sogenannte Speedbook. In diesem Zauber-Inventory können - analog zum Gürtel - bestimmte Spells den Funktionstasten zugeordnet werden, was auch die Magier zum schnellen Wechseln ihrer „Waffen" befähigt.

Das Bestiarium von Diablo

Die „kleine Monsterkunde" des 90-seitigen deutschen Handbuchs unterscheidet ein Dutzend verschiedener Rassen, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Verhaltensweisen. Im Programm wurde versucht, dem Charakter jeder dieser Kreaturen durch unterschiedliche Kampftaktiken gerecht zu werden. Wie man an einigen Beispielen sieht, ist Blizzard dies relativ gut gelungen: die koboldartigen „Fallen Ones" greifen grundsätzlich im Rudel an, stieben wild auseinander, wenn einer ihrer Kameraden dem Schwert zum Opfer fällt, sammeln dann aber schnell wieder Mut für einen erneuten Angriff. Die gefährlichen „Horned Demons" setzen hingegen voll auf die Stier-Taktik und rennen aus großer Entfernung auf den Helden zu, um ihn aufzuspießen. Es ist ratsam, diese Art von Dämonen nur auf engstem Raum zu bekämpfen. Im Grunde genommen gibt es für jede Art von Kreatur eine ideale Kampftaktik und eine ideale Waffe - die eigentliche Herausforderung ist natürlich, diese auch zu finden. Neben der guten Monster-KI fällt die grafisch reich ausgeschmückte Umgebung auf, die voll auf SVGA abgestimmt wurde. Die vielen Licht- und Schatteneffekte und die flüssig animierten Spielfiguren entsprechen voll dem derzeitigen Standard. Obwohl die ständig mitscrollende 3D-Umgebung bei mehr als 20 gleichzeitig angezeigten Monstern gelegentlich ins Ruckeln gerät, verschlechtert dies nicht die Spielbarkeit. Begleitet wird das Geschehen von einigen mittelalterlich anmutenden Soundtracks, die der Atmosphäre nur zugutekommen.

Thomas Borovskis ■



Die automatische Karte wird über den Spielbildschirm projiziert. Noch nicht erkundetes Terrain läßt sich auf diese Weise sofort erkennen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis 4 Spieler im Netzwerk, Modem, Internet

RANKING

RPG-Action

Grafik	89%
Sound	90%
Handling	85%
Spielspaß	90%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard Ent.
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember '96

Die Siedler 2 Mission CD

Wintermärchen



Die Siedler gegen den Rest der Welt: Bei der Mission CD gibt es ein Wiedersehen mit vorschlaghammerschwingenden Geologen, schweinebauchschleppenden Handlangern und schwertfuchtelnden Pixel-Soldaten. Diesmal besiedeln Ihre Römer sieben Kontinente in neun aufregenden Missionen, und ein famoser Editor sorgt dafür, daß der Nachschub an reizvollen Levels in den kommenden Monaten nicht so schnell abreißen wird.

Wer will fleißige Handwerker sehen? In Ihren Siedlungen wird wieder gebaut, gepflanzt, verwurstet, gebacken und natürlich gekämpft.

Ein Blick in die Statistik beweist: Zusammen mit Grand Prix 2 und WarCroft 2 gehört Blue Bytes Strategie/Wirtschafts-Mix Die Siedler 2 zu den weitaus erfolgreichsten Spielen des Jahres 1996. Die beste Produktion aus Deutschland ist es sowieso - überhäuft mit unzähligen Awards und nicht nur von der Fachpresse in den höchsten Tönen gelobt. Ein halbes Jahr und 200.000 verkaufte Einheiten später ist die Welt reif für die obligatorische Mission CD-ROM, die weit mehr als die übliche zusammengewürfelte Willkürlichkeit vieler Zusatz-Disks bietet. Das fängt bereits bei der Gestaltung der Kampagne an, denn hierbei handelt es sich um weitgehend naturgetreue Nachbildungen aller Erdteile und einzelner Länder (Nord-/Südamerika, Nord-/Südasien, Europa, Australien, Afrika, Japan und Grönland). Hinzu kommen zwölf Karten für's „Freie Spiel" für bis zu zwei menschliche Spieler und maximal sechs Computergegner.

Alles beim alten

Grafik (SVGA bis 1.024 x 768 Bildpunkte), Sound und Benutzeroberfläche ließ man aus gutem Grund unverändert. Im Gegensatz zur Basisversion (deren Vorhandensein natürlich vorausgesetzt wird) besteht das Ziel in jedem Level nicht mehr darin, sich bis zum berühmten Torbogen durchzuschlagen, sondern schlicht und ergreifend die Behausungen der benachbarten Stämme zu vernichten. Als Anführer der Römer lassen Sie wie



gewohnt Bauernhöfe, Bäckereien, Windmühlen, Fischerhütten, Sägewerke, Werften und vieles mehr hochziehen, in denen solch unterschiedliche Waren wie Holz, Brunnenwasser, Werkzeuge, Getreide, Stahl, Bier und Schinken produziert werden. Der Transport erfolgt mittels dem schon aus Siedler 1 bekannten Wegenetz, wobei die Gegenstände von einem Fähnchen zum anderen bis in die entlegensten Gebiete transportiert werden. In größeren Gebirgen lohnt sich die Suche nach Gold, Kohle, Eisenerz und Granitbrocken, die durch den Bau von Bergwerken abgebaut werden können. Militärische Gebäude (Festungen, Baracken, Wachtürme usw.) erweitern das Hoheitsgebiet und drängen die Gegner zurück. Mit Hilfe von Scouts und Aussichtstürmen wird das anfangs abgedunkelte Territorium allmählich „freigelegt"; sobald die gegnerischen Linien in Sicht kommen, können Sie Steinkatapulte einsetzen und mit Soldaten attackieren, die zuvor mittels der brisanten Formel „Schwert + Schild + Bier" rekrutiert und mit Goldstücken bis zum General upgegradet werden. Ab dem Angriffsbefehl dürfen Sie bei den darauffolgenden Duellen nur noch zuschauen, aber beispielsweise keinen rechtzeitigen Rückzug in aussichtslosen Situationen anordnen.



Heimarbeit: Die Icons in den Fenstern des Editors sind fast selbsterklärend. Dieser idyllische Flecken Erde ist innerhalb weniger Minuten enstanden.

Command & Conquer

Thema Künstliche Intelligenz: Nach wie vor sind die Nubier, Asiaten und Wikinger ziemlich berechenbare Völkchen, die meist sofort angreifen, wenn man z. B. deren Verbündeten zu nahe kommt oder auch nur einen Grenzstein zu ihren Ungunsten versetzt. Außerdem reagieren sie extrem allergisch auf Aktionen Ihrerseits in der Nähe von Goldbergwerken. Für ein „Aufbau-Programm" dieser Art reicht die Cleverneß der Computergegner jedoch völlig aus, denn in erster Linie resultiert der ungeheure Kurzweilfaktor ja aus dem In-Schwung-Halten der Wirtschaft in den rasch größer werdenden Imperien. Im Gegensatz zu WarCraft 2 & Co. spielen kriegerische Auseinandersetzungen eine eher untergeordnete Rolle und werden meist erst gegen Ende einer Mission akut.



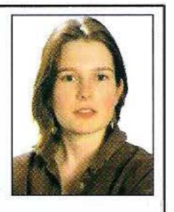
Testlauf: So sieht das Ergebnis als „Freies Spiel" aus.

Selbstgemachtes

Mit dem mitgelieferten Editor bekommt der Begriff „Landschaftsgestaltung" eine ganz neue Bedeutung: Bäume, Sträucher, Kakteen, Steinhaufen und selbst Hasen, Rehe und Enten werden einfach auf die Gonraud-Shading-Landschaft verteilt, die der Spieler beliebig „tapezieren" kann - das Angebot an Texturen reicht von der Blumenwiese über Schnee bis hin zu Lava und Steppe. Tümpel, Seen, Hügel und Gebirgszüge sind dank der Absenken-/Anheben-Funktion in Sekundenschnelle kreiert. Wie mit einem Malprogramm arbeitet man entweder punktuell oder großflächig und pflanzt so ganze Wälder mit einem einzigen Mausklick. Mit der Wahl der Startpunkte für die bis zu sieben Parteien und einer sinnvollen Verteilung der Rohstoffe läßt sich der Schwierigkeitsgrad nach Belieben justieren. Die fertigen Welten (erhältlich in Größen von 32 x 32 bis 256 x 256) können anschließend einfach ins Hauptprogramm als sogenanntes „Freies Spiel" eingeladen werden, wobei Sie die Nationalität der Gegner, das Spielziel und andere Details wie gewohnt anpassen. Ein gravierender Nachteil des Editors, der letztlich zur leichten Abwertung geführt hat: Da Sie keine Häfen bauen können, entfällt auch der komplette Schiffsverkehr (das gilt auch für die neue Kampagne!). Die Auswirkungen dieses Eingriffs bekommen Sie spätestens dann zu spüren, wenn Sie eine selbstgemachte Karte mit mehreren Inseln ausprobieren...

Petra Maueröder ■

Statement



Die langen Winterabende sind gerettet: Für gerade mal 40 Mark bekommen Siedler 2-Fans noch mal fast den gleichen Spielspaß wie beim Hauptprogramm, plus einen Editor als Zugabe obendrauf. Die erwarteten Abnutzungserscheinungen halten sich trotz fehlender Neuerungen in Grenzen. Bester Beweis: hat man das Programm erst einmal installiert, schlägt das als kuriert geglaubte Siedler 2-Fieber („Nur noch diese eine Holzfällerhütte...") wieder gnadenlos zu. Für mich unbegreiflich: eines der fundamentalen Features, das Schiffs-/Hafen-Management, wurde ersatzlos gestrichen. Frage nach Mülheim: War das wirklich nötig? Außerdem wäre das eine oder andere Szenario wünschenswert gewesen, bei dem z. B. die darniederliegende heimische Forstwirtschaft saniert werden muß. Auf Dauer nervt es nämlich etwas, jedesmal wieder ganz von vorne mit einem einsamen Hauptgebäude auf weiter Flur beginnen zu müssen. Davon abgesehen bleibt Die Siedler 2 freilich das, was es immer war: ein beschauliches, weitgehend gewaltloses Strategie-Ereignis für die ganze Familie mit liebevoller Präsentation und vorbildlichem Spieldesign.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 4 MB	GeneralMidi
CD 41 MB	Audio ●

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Strategie	
Grafik	90%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	89%

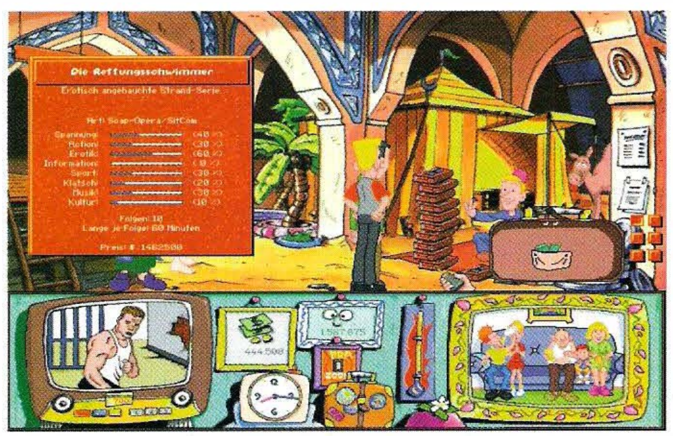
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 40,-
Release	Dezember 96



Mad TV 2

Wiederholung

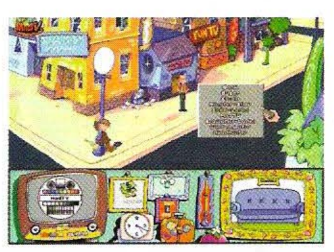
Was haben wir damals gelacht, als die Witzbolde von Rainbow Arts tatsächlich eine vollkommen nutzlose Wäscherei in ihre Wirtschaftssimulation Mad TV eingebaut haben. Können solche Gags überhaupt noch getoppt werden? Die Fortsetzung von Greenwood verzichtet auf Betty Botterblom, nicht aber auf Familiensofa und Wäscherei.



Leo Kirch ist überall: Auf dem Orient-Basar kaufen Sie Filmproduktionen ein, die - wie in der Realität - möglichst wiederholt werden sollten.



Die Mad TV-Familie auf der blauen Couch (rechts unten) läßt Rückschlüsse auf die Einschaltquote zu.



Ein Pulldown-Menü kürzt Fußwege durch „Mad TV Village" ab.

Fred Kogel verdient unser Mitleid: Da kauft der SAT.1-Programmgeschäftsführer mal eben halb Entertainer-Deutschland zusammen (Schmidt, Gottschalk, Egner), und das undankbare Volk will partout nicht einschalten. Ein ähnliches Schicksal steht Ihnen eventuell in Mad TV 2 bevor, das dem Spieler einen augenzwinkernden Blick in die Welt der Einschaltquoten, Talkshows und Seifenopern gewährt. Der berühmte Mad TV-Bürokomplex ist einem gemütlichen Fernsehdorf gewichen, in dem u. a. Drehbuch- und Nachrichtenagentur, Schauspieler-Verleih, Special Effects- und Requisiten-Laden, Werbeagentur, Monstershop, Bank und ein Filmhändler untergebracht sind.

Nach Eröffnung eines Senders kauft man Spielfilme und Serien ein, produziert eigene Samstagabend-Shows und belegt die Werbepausen mit Spots, an die meist Bedingungen (nur vor 22 Uhr, nicht während einer Komödie etc.) geknüpft sind.

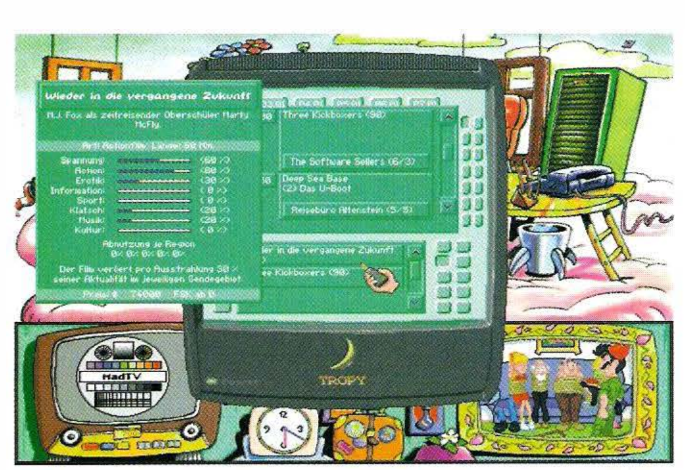
Mein kleiner Fernsehsender

Wer denkt sich bloß immer diese unnötig verkomplizierten Benutzeroberflächen aus? Da kommt endlich irgendein schlauer Kopf auf die Idee, die rechte Maustaste mit einem Pulldownmenü für den schnellen Zugriff auf alle Locations zu belegen. Und was passiert? Nur ein Bruchteil aller Räume ist tatsächlich anwählbar, alle anderen müssen im Laufschritt abgeklappert werden. Dann kann die Uhrzeit (ein Spieltag reicht von 17 Uhr abends bis 1 Uhr nachts) nicht jederzeit vorgestellt werden, und die Programmplanung mittels „Notebook" artet wegen der zig Buttons in eine hoffnungslos chaotische Herumstöpselei aus. Bei allem Unverständnis für solche Strapazen: Mad TV 2 ist dank seiner kunterbunten, großzügig animierten SVGA-Cartoon-Grafik recht drollig aufgemacht und spart nicht mit Anspielungen, wie z. B. einer Monkey Island 2-kompatiblen Wahrsagerin und tonnenweise verulkten Filmtiteln. **Petra Maueröder** ■

Statement



Wenn Sie Wert auf RICHTIGE Satire legen, sollten Sie sich lieber „Alle zusammen, jeder für sich" oder „Traumhochzeit" reinziehen. Dann verpassen Sie allerdings eine hübsch präsentierte, mäßig komplexe und leider etwas umständlich zu bedienende Wirtschaftssimulation der unernsten Art. Wer ohnehin auf eine zeitgemäße 1:1-Neuauflage spekuliert hat, wird Mad TV 2 mögen.



Auf dem PDA legen Sie die Abfolge der Sendungen fest, wobei Sie auf Ihr Archiv an Spielfilmen, Serien, Seifenopern und Nachrichten zurückgreifen.



SPECS & TECS

VGA ●	Tastatur
SVGA ●	Maus ●
DOS/WIN 3.1 ●	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 43 MB	GeneralMidi
CD 34 MB	Audio ●

REQUIRED
486DX2/80, 8MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2-3 Spieler im Netzwerk

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	70%
Sound	70%
Handling	55%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

Panzer Dragoon

Drachenkämpfer

Sega überschlägt sich momentan mit Umsetzungen erfolgreicher Konsolenspiele. Panzer Dragoon ist nun schon der neunte Titel, der in den vergangenen Wochen für den PC konvertiert wurde. Aufgrund der hohen Qualität ist es wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sich Sega von den Umsetzungen löst und eigenständige Produkte für den PC entwickelt.

Noch ist es aber nicht soweit, noch müssen wir uns „nur" mit Konvertierungen zufriedengeben. Die Story von Panzer Dragoon ist nicht gerade sehr innovativ, dafür aber altbewährt.

Nach einem finalen Krieg sind die uns bekannten Gesellschaftsformen nur noch eine Legende, alle technischen Entwicklungen wurden fast völlig zerstört und genetisch manipulierte Kreaturen wenden sich nun gegen ihre Schöpfer. Zu allem Überfluß finden „Die Imperialen", einer der neuen Stämme, in einer alten Lagerhalle ein paar Waffensysteme mit höchster Zerstörungskraft. Die Aufgabe ist damit klar: diesen Schurken muß das Handwerk gelegt werden. Bewaffnet mit einer durchschlagskräftigen Feuerlanze macht man sich - auf dem Rücken eines Flugdrachen - auf die Suche nach den Imperialen.

Simples Spielprinzip

Im Stil von Rebel Assault muß man durch optisch und auch spielerisch völlig unterschiedliche Levels fliegen und alles abballern, was einem in die Quere kommt. Der grobe Ablauf ist also vorgegeben, man kann nichtwie beispielsweise bei Magic Carpet frei entscheiden, wohin die Reise gehen soll.

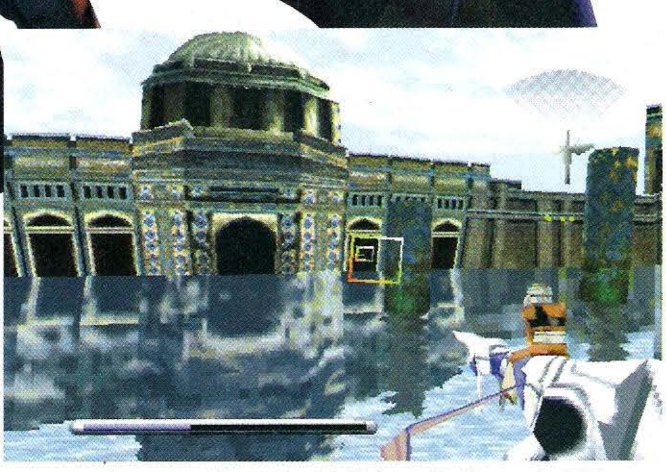
Trotzdem gewährt Panzer Dragoon zumindest ein Minimum an Bewegungsfreiheit: obwohl die echtzeitberechnete Umgebungsgrafik weiter am Spieler „vorbeifließt", kann man den Flugdrachen also wenige Zentimeter in alle Richtungen bewegen. Auf diese Weise kann Projektilen und Gebäuden besser ausgewichen werden, ein abwechslungsreicheres und auch interessantes Gameplay ist das Resultat. Um die von allen Seiten anstürmenden Horden besser unter Beschuß nehmen zu können, besteht außerdem die Möglichkeit, sich in vier Schritten um 360° zu drehen. Das ist vor allem bei sehr großen Endgegnern wie beispielsweise dem Sandwurm oder dem Flugschiff absolut notwendig.

So viel zur Defensive. Um den Schurken nun an den Kragen zu gehen, stehen zwei Angriffsarten zur Verfügung. Die Feuerlanze kann natürlich



Wenn Sie die Gegner markieren, können Sie mehrere Schüsse gleichzeitig abfeuern.

Die riesigen Sandwürmer tauchen immer wieder aus dem Wüstensand auf und sind daher nur sehr schwer zu treffen - einer der fiesen Endgegner.



Panzer Dragoon geizt nicht mit Spezial-Effekten. Die Wasseroberfläche lenkt - im animierten Zustand - oft genug von den Gegnern ab.





Rechts oben im Bild sehen Sie auf dem Radar die Gegner - Sie können den Flugdrachen in 90°-Schritten um die eigene Achse drehen.



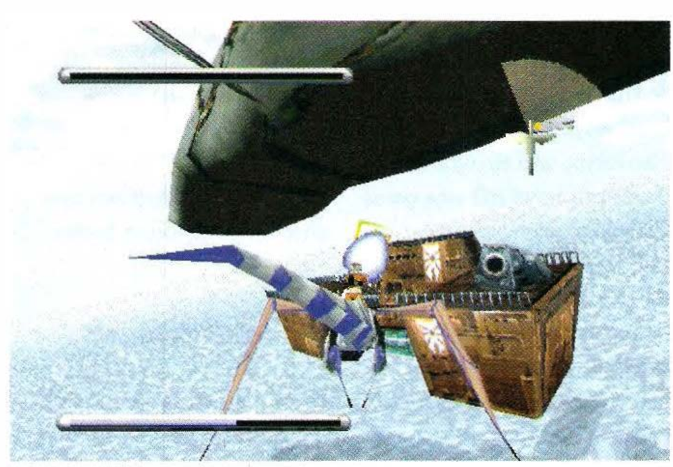
Vor allem in engen Schluchten wird das Spiel ab und zu recht hektisch, ein schneller Zeigefinger ist hier zwingend erforderlich.

einzeln abgefeuert werden, effektiver ist es allerdings die Taste gedrückt zu halten und die gewünschten Ziele zu markieren - alle angwählten Gegner werden dadurch attackiert.

Bombastische Endgegner

Ein wahres Feuerwerk brennt Sega im grafischen Bereich ab. Die texturierten Landschaften lassen kaum Details vermissen, die Animation der Widersacher keine Wünschen offen. Besonders viel Mühe hat sich Sega aber mit den überdimensionalen Endgegnern gegeben, die sich in puncto Größe meist über mehrere Bildschirme erstrecken. Bestes Beispiel ist hier wohl der riesige Sandwurm, der aus dem heißen Wüstensand auftaucht, ein paar Salven auf den Spieler abfeuert und genauso schnell wieder verschwindet. Gerade bei diesen Szenen macht Panzer Dragoon sowohl grafisch als auch spielerisch eine erstaunlich gute Figur, denn einfach alles abzufeuern, was die Feuerlanze hergibt, führt nur selten zum Erfolg - vielmehr muß man sich ständig drehen, Attacken ausweichen und genau zum richtigen Zeitpunkt zuschlagen.
Panzer Dragoon bietet neben zwei Auflösungsmodi (320x200 und 640x480) auch verschiedene Farbtiefen an. Ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM kann Panzer Dragoon bei hoher Auflösung mit 256 Farben gespielt werden - wer über einen schnelleren Rechner verfügt, kann das Spektakel auch in High-Colour genießen.Untermalt wird das rasante Spielgeschehen von einem sehr poppigen Soundtrack, bei dem viel Wert auf eingängige Melodien gelegt wurde. Die fünfzehn Tracks liegen übrigens im Audio-Format vor.

Oliver Menne ■



Das Luftschiff ist der Endgegner des ersten Levels. Der Balken am oberen Bildschirmrand symbolisiert die Lebensenergie des Widersachers.

Statement

Panzer Dragoon verfügt über alle Eigenschaften eines hervorragenden Shoot 'em Ups: faszinierende Grafik, mitreißender Soundtrack und gelungenes Gameplay - all das spornt immer wieder an, noch einen Level weiterzuspielen. Mit der - im direkten Vergleich zu Konkurrenzprodukten - extrem hohen Bewegungsfreiheit, kann Sega gleichzeitig neue Akzente in diesem Genre setzen. Panzer Dragoon ist also eine Umsetzung, die in dieser Qualität wohl niemand für möglich gehalten hätte.



Bei den Zwischensequenzen hätte sich Sega etwas mehr Mühe geben können. Der Qualitätsstandard am PC ist 1997 höher als 1995 am Saturn.



RANKING

Shoot 'em Up	
Grafik	88%
Sound	86%
Handling	90%
Spielspaß	85%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-
Release	Januar '97

Mit Action-Spielen hat sich 7th Level bisher nicht hervorgetan. Das soll nun anders werden: bereits jetzt ist die Shareware-Version des Hubschrauber-Ballerspiels Helicops verfügbar, und im Frühjahr `97 soll dann auch die Vollversion des Programms auf den Markt kommen.

Helicops

Aufräumer



Sehr witzig: in einem der Mission-Briefings erfährt man, daß man mit seinem Hubschrauber einem gewissen General Oblix entgegentreten soll...



Aus seinem Cockpit kann man beinahe sämtliche Winkel des umliegenden Terrains einsehen.



Die reich texturierte Bodendarstellung ist ein Highlight von Helicops.

Immer dasselbe: irgendwann in der Zukunft bedroht der skrupellose Chef eines Verbrechersyndikats die Metropole NeoTokyo, und ein wackerer Polizeipräsident ruft eine geheime Luftkampfeinheit namens Helicops ins Leben, um gegen die sich ausbreitende Korruption anzukämpfen. Als Mitglied der Helicops besteigen Sie einen von fünf unterschiedlichen Kampfhubschraubern und versuchen, mit viel Feuerkraft und halsbrecherischer Luftakrobatik (Sie müssen mit Ihrem Heli schon einmal die eine oder andere Lagerhalle durchqueren) die Aufträge zu erfüllen, die Ihnen vorher im Mission-Briefing anvertraut wurden.
Wie nicht anders zu erwarten, geht es auch in Helicops vornehmlich darum, massenhaft vorhandene feindliche Stellungen in die Luft zu jagen, und alle anderen Aktivitäten sind eher von sekundärer Bedeutung.

Bleihaltige Luft

Bevor Sie sich in den Kampf gegen das Böse stürzen, dürfen Sie Helicops auch in der Shareware-Version schon sehr differenziert auf die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners und auf Ihr eigenes Können abstimmen - u. o. lassen sich Grafikdetails an- und abschalten, und außerdem haben Sie die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu wählen. Wer ein Match mit Freunden im Netz wagen will, kann sich darüber hinaus die notwendigen Files von der 7th Level-Internet-Site besorgen.
Ihren Hubschrauber steuern Sie am besten mit der Tastatur, wobei die grundlegenden Bedienungselemente recht schnell erlernt sind, die kampftechnischen Feinheiten jedoch eine gewisse Eingewöhnungszeit benötigen.
Wirklich erstaunlich ist, wie flott sich Ihr Heli - eine leistungsstarke Rechnerkonfiguration vorausgesetzt - über die reich texturierten Landschaften bewegen läßt, und ein energiegeladener Rock-Soundtrack sorgt dafür, daß man auch nach einem gescheiterten Einsatz immer wieder von vorne anfängt...

Herbert Aichinger ■

Statement



Helicops ist ein solides Hubschrauber-Ballerspiel - nicht mehr und nicht weniger. Man findet darin alle typischen Eigenschaften eines gut gemachten 3D-Shoot `em Ups, echte Neuerungen sucht man in diesem Programm jedoch vergebens. Wer an solchen Games Spaß hat und obendrein auch den gehobenen Schwierigkeitsgrad nicht scheut, der ist mit Helicops gut beraten.



Zuweilen wird man von Bodeneinheiten und von feindlichen Kampffliegern gleichzeitig in die Zange genommen - schnelle Reaktionen sind gefragt.



RANKING

Action	
Grafik	77%
Sound	73%
Handling	69%
Spielspaß	69%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 80,-
Release	1. Quartal `97



Haben Sie sich als Bürgermeister auch über die Volksunruhen geärgert, mit denen die SIMs sich über Ihre Leistungen beschwerten? In solchen Augenblicken die Polizei anrollen zu lassen und dem Treiben ein Ende zu bereiten, ist mit SimCopter nun endlich möglich.

SimCopter

Stadtwache



Die Auflösung von Verkehrsstaus via Megaphon ist eine der einfachsten Aufgaben. Sims von schrägen Dächern zu retten, ist weitaus komplizierter.



Der Flug in Dachhöhe zeigt die riesigen Arkologien aus den versmogten SimCity 2000-Megastädten von ihrer häßlichen Seite.



Der gefährliche Nachtflug bringt Vorteile bei der Feuerbekämpfung.

Der winzige kleine Helikopter, der in SimCity 2000 über den Städten kreiste und Staus, Feuer und andere Unannehmlichkeiten meldete, ist Mittelpunkt des Spiels. Als Hubschrauberpilot einer Einmannfirma erhält man von der Stadt Belohnungen, wenn man dem Alltagschaos Einhalt gebietet. Insgesamt acht verschiedene Missionstypen bietet SimCopter: angefangen bei der Verfolgung von Verkehrsrowdies bis hin zur Seerettung. Der einfachste Weg, um Geld und Punkte zu bekommen, ist der Transport von SIMs, aber erst mit gefährlichen und zeitkritischen Missionen wird man wirklich reich. Bricht beispielsweise ein Feuer aus, kann man die Feuerwehr an den Einsatzort lotsen oder (entsprechende Ausrüstung vorausgesetzt) das Feuer mit Bordmitteln bekämpfen. Dabei bekommt leider auch der Hubschrauber die eine oder andere Schramme ab, so daß man sein schwer verdientes Geld oft genug an die Mechaniker weiterreicht.

Nur fast eine Zusatz-CD-ROM

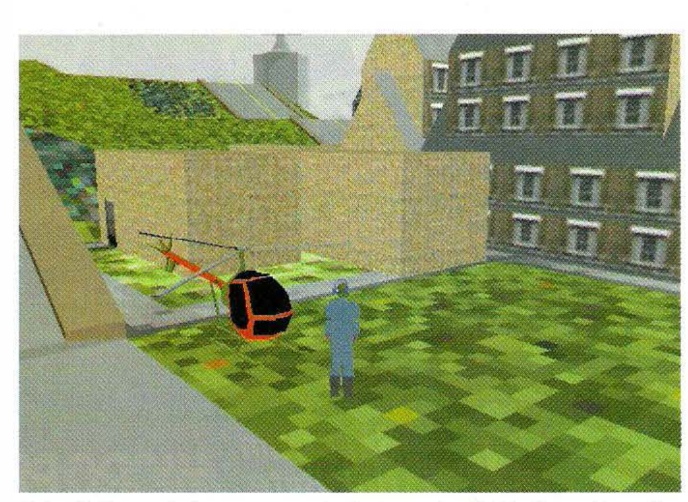
SimCopter ist sicherlich keine reinrassige Hubschrauber-Simulation, dennoch dürfte die Steuerung des Helikopters den meisten hubschrauberunerfahrenen Spielern nicht gerade leichtfallen. Hat man sich mit den Eigenheiten der Flugmaschine aber erst einmal angefreundet, sind schnell die unterschiedlichen Missionstypen durchgespielt. Bereits nach wenigen Wochen hat man sämtliche Hubschraubertypen in seinem Hangar, alle Missionen auswendig gelernt und auch die diversen Tricks zum Geldverdienen kennengelernt. Als kurzweiliges Spiel für jeden Tag eignet sich SimCopter daher leider nicht, um seine SimCity 2000-Städte einmal von einer völlig neuen Seite kennenzulernen, ist die Simulation allerdings ganz hervorragend verwendbar.

Harald Wagner ■

Statement



SimCopter hat einige herausragende Ansätze, die das Spiel fast zum Spiel des Monats hätten machen können: die Grafik-Engine leistet mehr als die der „echten" Hubschrauber-Simulationen, die Spielidee ist witzig und auch die Bedienung geht leicht von der Hand. Leider sind die acht Missionstypen nach kurzer Zeit langweilig, ein Dauerbrenner wie die meisten anderen Maxis-Produkte ist SimCopter daher nicht.



Einige Rettungsmissionen machen ein Verlassen des Helikopters notwendig.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 36 MB	General Midi
CD 560 MB	Audio

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	75%
Sound	87%
Handling	76%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-
Release	Januar 97

Risiko

Krieg und Frie

Man könnte meinen, es gäbe unterhaltsamere Themen als den Krieg - und doch hat es ein Kriegsspiel geschafft, sich über Jahrzehnte hinweg als eines der beliebtesten Familienspiele der Welt zu behaupten. Brettspiel-Liebhaber wissen bereits, daß damit nur Risiko gemeint sein kann. Bei der Umsetzung des Klassikers für den PC hat sich Hasbro Interactive deshalb besondere Mühe gegeben: Neben der beliebten Original-Version enthält die CD-ROM eine stark erweiterte Variante, die auf ein völlig neues Regelwerk baut.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt und erfordert keinerlei militärische Vorbildung: Auf einer Weltkarte mit 42 verschiedenen „Ländern" versucht man, möglichst viele Gebiete für sich zu erobern. Wer am Zug ist, kann von seinen Ländereien aus benachbarte Staaten angreifen oder Armeen verrücken. Über den Ausgang einer Schlacht entscheidet das Würfelglück und die zahlenmäßige Überlegenheit. So war es zumindest beim Brettspiel. Die PC-Version bietet über das gewohnte Spielbrett hinaus noch vier weitere Karten: die Weltkarte mit den Grenzen des 19. Jahrhunderts bietet insgesamt 70 Gebiete, der Asien- und Amerika-Plan jeweils rund 150 verschiedene Felder und die Europakarte aus dem späten 18. Jahrhundert sogar 180 Regionen. Wer will, kann die Partie nach dem gewohnten Regelwerk bestreiten - etwas interessanter ist aber die Option „Ultimative Würfelregeln", bei der mehrere Einheiten auf einen Würfel gesetzt werden. Ein völlig ungewohntes Bild bietet sich dem Spieler, wenn die neue Variante, genannt „Ultimatives Risiko", gewählt wird. Dann nimmt das relativ unspektakuläre Spielprinzip eine weitaus kompliziertere und vielschichtigere Dimension an. Zum einen spielen Gelände-Eigenschaften

Mit 180 verschiedenen Regionen stellt Europa die mit Abstand größte Karte. Hier sind die meisten Länder sehr schwer zu verteidigen.

Statement



Die bisher aufwendigste Brettspielkonvertierung von Hasbro gefällt mir als Fan des papierenen Originals ausgesprochen gut. Endlich ist es möglich, auch ohne menschliche Kontrahenten Partien mit bis zu acht Mitspielern auszufechten. Die Computer-KI reicht aus, um selbst einem Spitzenspieler das Leben schwer zu machen. Die vier neuen, groß dimensionierten Karten machen das klassische Spiel noch einmal zu einer völlig neuen Herausforderung. Weniger begeistert bin ich von der „ultimativen" Spielvariante. Zum einen wird das Regelwerk für meine Begriffe nicht plausibel genug erklärt, zum anderen bieten andere PC-Stategiespiele hier mehr Abwechslung und höhere Langzeitmotivation.

den

eine wichtige Rolle (Wälder oder Gebirge behindern angreifende bzw. verteidigende Armeen), zum anderen können Forts errichtet und führungsstarke Generäle rekrutiert werden. Die einschneidendste Neuerung ist allerdings das taktische Kampfsystem, bei dem nicht mehr das Würfelglück, sondern die Strategie beider beteiligter Feldherrn entscheidet. Vor einer Kampfrunde legt der Angreifer eine Strategie fest (beispielsweise „Angriff auf die linke Flanke"), auf die der Verteidiger dann möglichst geschickt reagieren muß. Je nach Ranghöhe des anführenden Generals stehen bis zu acht verschiedene Angriffs- bzw. Abwehrtaktiken zur Auswahl. Weitere Features sind Rebellentruppen, die von keinem Mitspieler gesteuert werden, Naturkatastrophen, die ganze Heere vernichten können, und Kriegsgefangene, die am Ende eines Spielzugs gegen eigene Leute getauscht werden können.

Reichlich Ausstattung fürs Geld

Im Bezug auf die technische Realisierung rangiert Risiko im oberen Bereich des State-of-the-Art. Alle Karten werden in SVGA präsentiert, wobei drei verschiedene Auflösungsstufen (max. 1.024 x 768 Pixel) eingestellt werden können. Ein feiner Zug von Hasbro ist die kostenlose zweite CD-ROM, die dem Käufer ein sofortiges Multiplayer-Spiel im Netzwerk bzw. über Modem ermöglicht. Wenn eine ausreichende Anzahl von Originalversionen vorhanden ist, können bis zu acht Spieler am Multiplayer-Modus teilnehmen. Wer hingegen lieber alleine gegen den Computer antritt, kann außerdem auf 16 vorgefertigte, historische Szenarien zurückgreifen, die zwischen den Jahren 1789 und 1820 angesiedelt sind. Da in diesen Konflikten der Reihe nach alle beteiligten Seiten gespielt werden können, summiert sich die Gesamtmenge auf eine stattliche Anzahl von über 50 verschiedenen Schlachten. Für die Computer-KI können drei verschiedene Grade festgesetzt werden, was sowohl Anfänger als auch echte Risiko-Profis fordert. Bedauerlicherweise werden Einsteiger von der viel zu kurz geratenen Anleitung im Stich gelassen: das Büchlein erklärt zwar, welche Spieloptionen verfügbar sind, schweigt sich über das zugrundeliegende Regelwerk aber aus (siehe Kasten: Auf eigenes Risiko). Wer auf gerenderte Videoclips steht, wird in der „ultimativen" Variante sein Mekka finden: wenn zum Angriff geblasen wird, sieht man Reitertruppen auf feindliche Stellungen zugaloppieren, Kanonenrohre spucken und Musketiere getroffen zu Boden sinken.

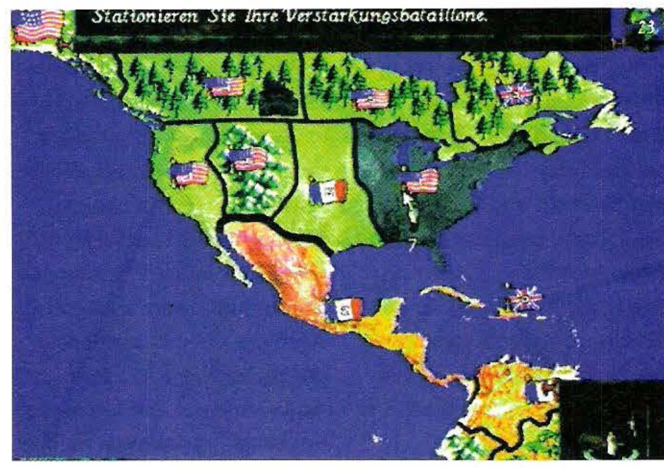
Thomas Borovskis ■



Das neue Kampfsystem sieht kompliziert aus, ist im Grunde aber ziemlich simpel. Ein Schwachpunkt der fertigen Verkaufsversion ist die recht dünne Dokumentation, die sich über die Feinheiten der neuen Regeln oft genug ausschweigt.



Ein gewohntes Bild: Im klassischen Risiko kann nicht nur die Original-Kaste gewählt werden - es steht auch das bewährte Kampfsystem mit den Würfeln zur Verfügung.



Auf eigenes Risiko!

Um gleich auf den Punkt zu kommen: So schön die neuen Möglichkeiten im Ultimativen Risiko auch sind - in der Anleitung werden sie nur stiefmütterlich abgehandelt. Das neue Kampfsystem mit den taktischen Zugmöglichkeiten schien mir selbst nach mehreren Spielstunden immer noch undurchsichtig. Darüber hinaus werden in der Dokumentation Features versprochen, die im Programm überhaupt nicht vorhanden sind - beispielsweise ist es gar nicht möglich, die ultimative Variante mit dem gewohnten Würfelsystem zu spielen. Auf diese Unzulänglichkeit hingewiesen, versprach Hasbro uns, noch vor Weihnachten mit einem entsprechenden Update zu kommen. Neben einem erweiterten README-File, der die Diskrepanzen zwischen Handbuch und Programm beseitigt, wird dieser kostenlose Zusatz auch ultimatives Risiko im Netzwerk (bisher funktioniert nur die klassische Variante) und Multiplayer-Partien an einem PC enthalten. Verfolgen Sie diesbezüglich bitte unsere Bugfix-Sektion auf der PC Games CD-ROM.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 66 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-8 Spieler über Netzwerk, Modem

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	70%
Spielspaß	73%

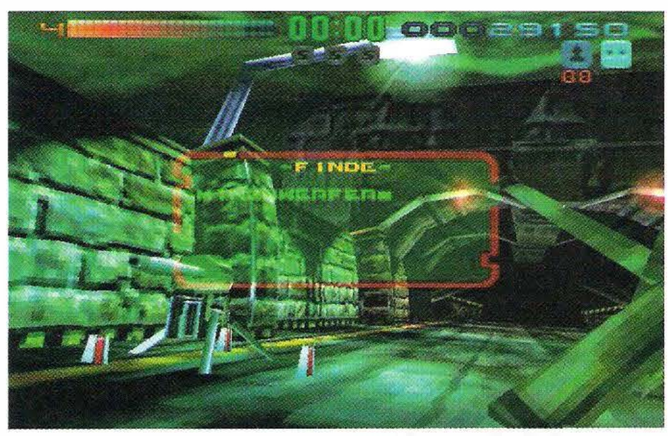
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro Interac.
Preis	ca. DM 99,-
Release	Dezember 96



Tunnel B1

Neon unter Tage

Scheinbar haben es manche deutschen Programmierer gründlich satt, für immer und ewig als Urheber dröger Wi-Sims abgestempelt zu werden. Statt dessen wollen sie zeigen, daß sie es wie ihre angelsächsischen Kollegen auch mal so richtig dreidimensional krachen lassen können.



Der ganze Tunnel ist gespickt mit Geschossen der unterschiedlichsten Art, die bei Zerstörung nützliche Power-Ups für den Spieler bereithalten.

Das Darmstädter Neon-Team gab bereits im Oktober mit Tunnel B1 auf der Sony PlayStation seinen Einstand ins 3D-Action-Genre, und auch die inzwischen erhältliche PC-Version des Spiels kann ihren Konsolen-Ursprung nicht verleugnen. Die Hintergrundstory ist wieder einmal ebenso einfach wie überflüssig: ein Despot verfügt über eine Waffe von unerhörter Zerstörungskraft, und Sie durchstreifen mit Ihrem Gleitvehikel das weitverzweigte Tunnelsystem B1, um dem Bösewicht schließlich für alle Zeiten das Handwerk zu legen. Auch der Gegner bietet eine ganze Batterie schlagkräftiger Argumente auf, um Sie an der Erfüllung Ihrer Mission zu hindern. Glücklicherweise finden Sie unterwegs immer wieder Munition und Power-Ups, die Ihr Fortkommen für einige Zeit sicherstellen.

Auf den ersten Blick wirkt Tunnel B1 wie eine Mischung aus Descent und Hi Octane, aber schon bald offenbart das Spiel sein „eigenes" Gesicht. Sie steuern Ihren Raumgleiter über die fast schon verwirrend üppig belegte Tastatur durch spärlich beleuchtete 3D-Szenerien in 640 x 480er Auflösung, nutzen Deckungen aus, sammeln Waffen-Upgrades und Boni ein und schießen auf alles, was sich bewegt. Pro Level haben Sie eine definierbare Anzahl an „Leben" zur Verfügung, und erst wenn Sie alle Herausforderungen eines Abschnitts bewältigt haben, dürfen Sie abspeichern.

Leider reagiert die Steuerung etwas zu schwammig, und die recht detailreiche Grafik macht auch gut ausgestatteten Rechnern bei rasanten Fahrten noch zu schaffen. Echte Highlights des Spiels sind die knackigen Soundeffekte und die martialische Begleitmusik aus der Feder von Chris Hülsbeck.

Herbert Aichinger ■

Statement



Neon hat sein Ziel nur knapp verfehlt. Wäre die Grafik noch eine Spur flüssiger und läge die Steuerung so gut in der Hand wie beispielsweise in Descent, könnte Tunnel B1 es durchaus mit so manchem Top-Game aus USA oder Großbritannien aufnehmen. So bleibt für diesen 3D-Action-Vorstoß aus deutschen Landen leider nur ein ehrenvoller zweiter Platz.



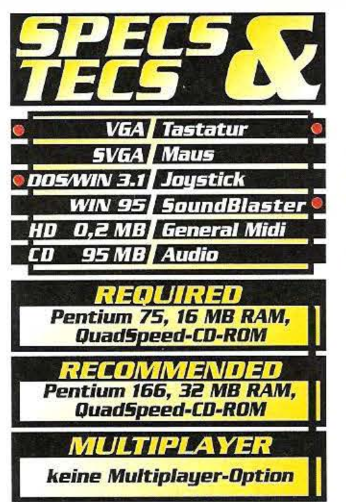
Die Ruhe täuscht - hinter der nächsten Ecke lauern Granatenwerfer, die dem Gleiter des Spielers übel zusetzen können.



Showdown mit einem der gegnerischen, schwer bewaffneten Kettenfahrzeuge.



Die roten Schalter, die sich von Zeit zu Zeit an den Wänden finden, müssen aktiviert werden, um einen weiteren Tunnelabschnitt freizugeben.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 0,2 MB	General Midi
CD 95 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

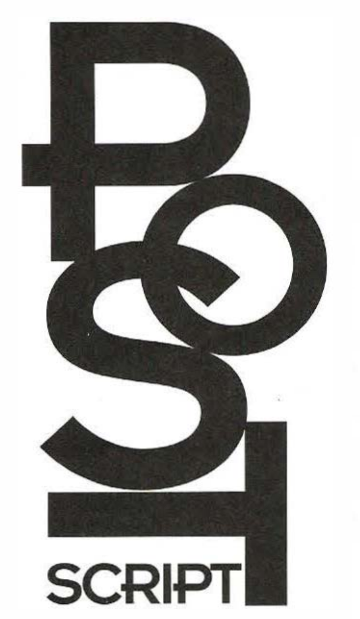
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	74%
Sound	83%
Handling	65%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Neon
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember 96



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Draußen ist es kalt, sehr kalt und es wird auch sehr schnell dunkel. Ich bin mir sicher, daß dies auch schon dem einen oder anderen Leser aufgefallen ist. Warum ich das alles erzähle? Wenn das Wetter angenehmer ist, kann ich mich an einer Tasse Kaffee (belebendes Heißgetränk in tragbarer Trinkmulde) erfreuen und anschließend ein wenig Eisen fahren (Bewegungsmeditation mit körpergerechter Fahrmaschine). Da dies momentan nicht in Frage kommt (der Kaffee jedoch schon), bin ich zu solchen Zeiten mehr denn je auf Eure Briefe angewiesen. Und Ihr werdet mich doch nicht im Stich lassen? Warum antwortet mir keiner? RR

WARTEZEIT

Hallo Rainer! Ich bin es mal wieder, der Dirk aus Kiel! Schon wieder plagt mich ein großes Problem! Diese ewigen Verzögerungen von angekündigten Spielen! Das raubt einem doch den letzten Nerv. Bestes Beispiel zur Zeit ist doch Dungeon Keeper! War das Spiel nicht schon für Anfang des Jahres angekündigt? Seitdem wurde es nun Monat für Monat verschoben und es kam Demo für Demo von dem Spiel raus. Hätte man all die Arbeit, die in den Demos steckt, mit in das Spiel investiert, wäre das doch schon längst erschienen und alle wären glücklich! Aber je öfter das Spiel verschoben wird, desto mehr potentielle Käufer werden doch von dem Programm verschreckt, jedenfalls geht es mir und meinen Freunden so. Das muß reichen, soll ja kein Roman werden! Ich melde mich wieder, wenn ich wieder ein Problem habe, dem ich Luft machen muß!

Bis dann, Dirk „The Brick" Bernau!

Damit hast Du ein Problem? Natürlich kann es nerven, eine halbe Ewigkeit auf ein bestimmtes Spiel zu warten. Aber meist lohnt sich ja die Warterei. Ein schönes Beispiel ist hier GP2. Das Game kam zwar mit der Geschwindigkeit einer Kontinentalverschiebung, aber immerhin wurde es nahezu perfekt abgeliefert. Daß es auch anders geht, zeigen uns andere Firmen, die ein vor Fehlern nur so wimmelndes Produkt auf den Kunden loslassen, nur um innerhalb eines Zeitlimits zu bleiben. Klar, daß sich bei der Hetzerei Leichtsinnsfehler einschleichen können. Da warte ich doch lieber und habe an dem Produkt ungetrübte Freude. Wie seht Ihr das?

FALSCHER HALS

Hallo Rainer,
obwohl ich schon sehr lange treuer Leser der PC Games bin, schreibe ich nun meinen ersten Leserbrief an Dich, denn beim Brief „Frauensache" von Anny rollten sich doch tatsächlich meine Fußnägel auf! Außerdem muß ich nun wirklich meinen „Stamm" verteidigen. Leider gibt es heutzutage wirklich sehr viele Vorurteile, und leider schert man alles leicht über einen Kamm. Ich persönlich fand den Vergleich zwischen Orks und Beamten nicht gerade sehr lustig. Sicherlich gibt es Postbeamte, die schon vollkommen überfordert sind, wenn sie eine Briefmarke verkaufen müssen. Das sind dann wohl laut Anny die bösen, bösen Orks. Aber gibt es nur böse Orks? Was ist denn z. B. mit den Feuerwehrorks, äh, ich meine Feuerwehrbeamten? Sind die auch böse? Nur weil sie vielleicht unter Einsatz ihres Lebens Personen retten, Wohnungsbrände löschen oder im Rettungsdienst Hilfe leisten (ja, in NRW kommt beim Herzinfarkt nicht das Rote Kreuz, sondern die Feuerwehr!)? Ach, Orks sind also an ihrer Aggressivität zu erkennen? Also gut, Anny. Bei der nächsten Reanimation (Wiederbelebung) werde ich dem Hilflosen erst mal einen kräftigen Tritt in die Seite geben, und wenn wir ihn erfolgreich wiederbelebt haben, natürlich anschreien, warum er ausgerechnet heute sterben wollte! Und Anny - man darf uns nicht entlassen, aber dafür haben wir auch viele Rechte nicht, die der normale Arbeitnehmer hat, wie z. B. streiken. Stell Dir vor, es brennt und keiner kommt löschen! Auch wenn ich mir aufgrund meiner geringen „Orkbesoldung" das Spiel „WarCraft 2" nicht leisten kann und damit die richtigen Orks noch nicht kennenlernen durfte, glaube ich, daß viele Beamte einen solchen Vergleich nicht verdient haben.

Nichts für ungut. Viele Grüße: Mark

Ich denke nicht, daß Anny ALLE Beamten gemeint hat. Es sollte auch nicht so tierisch ernst gemeint sein, wie es offenbar bei Dir angekommen ist. Falls Du Dich nun persönlich angegriffen fühlst, tut mir das leid. Obwohl es nicht hierher paßt, möchte ich dennoch die Gelegenheit nutzen, mich bei einem Deiner „Orkkollegen" zu bedanken. Anfang September stürzte mich nächtens eine Verkettung unglücklicher Umstän-

de in der Elektrik meines Motorrads in ebenso tiefe Dunkelheit wie Ratlosigkeit. Ein urplötzlich erschienener „Polizeiork" verteilte nicht etwa ein kostenpflichtiges Autogramm, sondern fuhr 12 km zur nächsten Tankstelle, Glühbirnen kaufen, um dann anschließend im romantischen Schein seiner Taschenlampe zusammen mit mir den Schaden zu beheben. Weder ich noch Anny scheren hier alle über einen Kamm. Als Friedensangebot schicke ich Dir auch.... irgend etwas Passendes werde ich schon finden (hat noch jemand ein WarCraft 2?).

GANZ FALSCHER HALS

Sehr geehrter Herr Rosshirt, in der PC Games 12/96 beschwerten sich zwei Leser - völlig zu Recht - über das Verhalten eines dubiosen Versandhändlers. In Ihrer Antwort schrieben Sie, „....viele Firmen vergessen, wer eigentlich für ihren Lebensunterhalt sorgt..."usw. Mag sein, daß auf diesem Gebiet manche Versandhändler genauso wie viele Betreiber von Computergeschäften und anderen Läden Gedächtnislücken aufweisen; ob sehr viele mit dieser Einstellung auf Dauer überleben werden, bezweifeln wir sehr. Daß allerdings Kunden ein Risiko eingehen, die zu unrealistisch niedrigen Preisen einkaufen wollen, ist wohl in allen Bereichen so. Es gibt jedoch auch Firmen, bei denen man nicht nur günstig einkaufen, sondern auch alles zurücksenden oder umtauschen kann, bei Garantiefällen meist umgehend eine Ersatzlieferung erhält und auf nichts sitzen bleibt, womit man nicht glücklich wird. Da wir uns bemühen, in dieser Beziehung vorbildlich zu sein, wäre es uns sehr recht, wenn Sie den von Ihnen erweckten Eindruck etwas zurücknehmen könnten, es sei besonders riskant, bei einem inserierenden Versandhändler zu kaufen.

Mit freundlichen Grüßen:
Ihr Campustore
Erwin Bedel

Sehr geehrter Herr Bedel, mein Satz mit „... viele Firmen..." bezog sich auf den Handel im allgemeinen, nicht auf Versandhändler im speziellen. Da über den Versand eine beachtlich große Menge an Software verkauft wird, und angesichts der mir vorliegenden Zuschriften bezüglich „merkwürdiger" Geschäftsmethoden denke ich, davon ausgehen zu können, daß die überwiegende Mehrheit der Versandhändler zufriedene Kunden haben. Zudem erreichen mich fast nur Zuschriften von unzufriedenen Lesern. Wer zufrieden ist, freut sich offenbar - und schweigt...

VIRULENT

Hallo Rainer,
Du hast in der Ausgabe 12/96 Virenprogrammierer dazu aufgefordert, Dir zu schreiben. Ich weiß nicht, ob ich in Deinen Augen qualifiziert genug bin, darüber zu schreiben, aber ich tue es trotzdem. Ich habe vor einem halben Jahr als Jux einen Virus (nichts Gefährliches, ohne Fortpflanzugsmöglichkeit) geschrieben, der nur auf meinem Computer und nur zehn Tage existierte (Ehrenwort), um festzustellen, was alles nötig ist, um einen Virus zu schreiben. Das Ergebnis hat mich erschreckt! Selbst der Dümmste, der nur ein wenig programmieren kann, hat die Möglichkeit, einen Virus zu schreiben. Aber jemand, der keine DOS-Befehle programmieren kann, muß auf Batch-Dateien zurückgreifen. Ich rate darum allen Lesern, „startet keine Batch-Datei, ohne sie vorher auf -format- -del- -deltree- Befehle untersucht zu haben". Tschüß:

Manuel

P.S. Ich kann nicht auf so fiese Tricks wie Anny oder Tanja zurückgreifen, hoffe aber doch, daß dieser Brief abgedruckt wird.

Der Leichtsinn, mit dem manche User mit Programmen umgehen, ist manchmal wirklich erschreckend. Deine Ratschläge sollte eigentlich jeder berücksichtigen. Aber ich denke nicht, daß hinterhältige Batch-Dateien das Problem sind - es sind Viren, die von ganz anderem Kaliber sind. Und da hilft (hoffentlich) nur ein Virenscanner, der prinzipiell jeden Schreibzugriff unterbindet.
P.S. In letzter Zeit wird immer wieder der Befürchtung Ausdruck verliehen, es bedürfe eines neckischen Augenaufschlages, um hier abgedruckt zu werden. Dem möchte ich an dieser Stelle energisch widersprechen! Neckische Augenaufschläge werden dennoch nach wie vor gern entgegengenommen.

NOCHMAL VIRULENT

Hi Rainer!
Hier ist jemand, der weiß, worüber er schreibt. Als ich den Leserbrief in der 12/96 gelesen habe, konnte ich nicht anders, als Dir einen Brief zu schreiben. Was das „Syndrom" verzapft hat, ist echt nicht mehr zum Aushalten. Was ist eigentlich ein Virus? Ein Programm, das sich mehr oder weniger merkbar „fortpflanzt". Genau das bringt mich zu Deinem Aufruf an Virenschreiber. Ich gehöre zu den bösen Leuten, die mutwillig Viren in Firmen einschleusen und fremde Datenbestände absichtlich zerstören wollen. So jedenfalls die breite Meinung über uns. Ich glaube, es ist irgendwie Zeit, die Sache mal klarzustellen. Wie oben gesagt, bin ich Virencoder und denke nicht daran, mich in diese Ecke drängen zu lassen. Dem größten Teil der Virencoder geht es nicht darum, User zu verärgern oder mehr oder weniger große Geldsummen von Firmen zu erpressen. Es geht darum, Programme zu schreiben, die sich unbemerkt vermehren und Antivirenprogramme umgehen. Natürlich werden die Viren untereinander getauscht, und genau da fängt das Problem an. Es gibt Leute, die das Virenzeugs (Sources, Tops, etc.) an jeden verkaufen, der gut dafür zahlt oder hoch und heilig verspricht, die Soft für sich zu behalten. Genau so werden die meisten Viren verbreitet. Ob absichtlich oder versehentlich, spielt eh keine Rolle. Natürlich gibt es auch Virenschreiber, die es fest darauf abgesehen haben, fremde Datenbestände zu zerstören. Aber das ist, auch wenn es kaum einer glauben will, nur ein kleiner Teil der Virenprogrammierer. Es wäre einfach zu sagen, daß Virenprogammierer mit ihrem Hobby aufhören sollen, aber das wäre nicht sinnvoll. Der Platz würde nicht ausreichen, um nur annähernd die Gedanken eines „seriösen" Virenschreibers zu erläutern, aber ich hoffe, die Masse hat nicht mehr dieses schlechte Bild von Virencodern.

TSI909

Tut mir leid, aber Dein Brief riecht übel nach „schönreden". Ihr gebt Viren auch weiter, wenn der neue Besitzer verspricht, sie nicht zu verbreiten? Will er damit Geranien züchten? Naivität ist nur bei kleinen Kindern herzig! Wenn es Euch nur darum geht, zu zeigen, wie leistungsfähig und schlau Eure Biester sind, könnte ich das ja noch verstehen. Das ist wie

Schach spielen - nur ohne Figuren, sondern mit Codes. Mir will dabei aber nicht ins Hirn, warum am Ende (sozusagen als „Vollzugsmeldung") immer Schaden stehen muß. Ist ein Virus, der nur „TSI909 was here" ausgibt, uncooler als einer, der meine kompletten Datenbestände in die ewigen Bytegründe schickt? Wenn man Euch als eine Art „Sportler" ansehen soll, wäre es zwingend notwendig, den Sachschaden der digitalen Pest zu beseitigen. So, denke ich, würden Deine Argumente glaubwürdig. Geht es Euch nun darum, Sachschaden oder Euren Code zu verbreiten? Das muß doch nicht dasselbe sein! Sehe ich was falsch?

NEINTIEFEIF

Hallo Rainer,
ich dachte mir, ich sollte Deinem Aufruf, Dir zu schreiben, folgen, nicht daß Du noch Deine Rubrik verlierst und Dich ins Rentnerdasein zurückziehen kannst. Wo Du uns verzweifelten Computerbesitzern doch so viel von Deiner Genialität vermitteln kannst. Reicht das, um abgedruckt zu werden (he - das ist fast schon zuviel! Anm. v. RR)? Nun zum Brief:
1. Es ist ja ganz toll, daß Du inzwischen dem Win 95-Fanclub beigetreten bist, doch was sollen die machen, deren Hardware dem mächtigen Bill einfach nicht gewachsen ist? Sollen wir uns in Schulden stürzen, denen wir nicht gewachsen sind, oder sollen wir uns einfach in Schande und Schmach in eine dunkle Ecke zurückziehen? Davon mal ganz abgesehen, scheint die ehrwürdige Zunft der Programmierer es sich ziemlich einfach zu machen, indem sie sich nur auf die neuste, schnellste Hardware stürzen. Es ist ja auch einfacher, etwas für einen P200 zu programmieren, als dafür zu sorgen, daß es auch mit einem 486er läuft.
2. Und jetzt zu den Knalltüten, die es als Kunst bezeichnen, Viren zu schaffen und zu verbreiten, nur um sich mit andern zu messen, die deren Schaden begrenzen wollen (viel Geld verdienen wollen). Seid Ihr krank? Fragt doch mal einen Virengeschädigten! Wenn Ihr immer noch das kranke Verlangen habt, dann schickt sie Euch doch mit der Post!
3. Ich möchte noch was loswerden über das Gerede über Gewalt in Spielen. Leute, habt doch nichts gegen Leute, die nur gewaltfreie Games befürworten. Wenn sie woanders nicht schlafen können, warum dann nicht vor dem Computer?
4. Was ist eigentlich aus der Petraposteraktion geworden?

Dein untermotorisierter Nestor

1. Es ist alles ganz natürlich. Natürlich ist es für einen Programmierer einfacher, für Win 95 zu programmieren, weil er sich mit Kleinigkeiten wie Sound- und Grafikkarten nicht auseinandersetzen muß. Natürlich würden die Games auf einer DOS-Maschine schneller laufen. Natürlich wird in absehbarer Zeit nur noch für Win 95 programmiert und natürlich wird sich das für die Firmen rechnen. Wenn so viele User dagegen wären, könnte man natürlich nicht so viele Stückzahlen absetzen, und die Firmen würden sich das natürlich überlegen. Natürlich wird es nie soweit kommen. Wir haben den Markt, den wir verdienen.
2. Dazu habe ich mich schon genug ausgelassen. Die Notwendigkeit eines Schadens wird von mir auch immer noch in Zweifel gezogen.
3. Ganz so einfach solltest Du es Dir nicht machen. Wenn jemand keine Gewalt mag, hat dies meist etwas mit moralischen Grundsatzfragen zu tun. Daß diese Person deshalb ein Langweiler ist, möchte ich nicht sagen. Es ist auch das gute Recht jedes Einzelnen, gegen die Darstellung von Gewalt zu sein (dies ist ein freies Land), jedoch sollte er im Gegenzug niemanden verurteilen, der dies anders sieht.
4. Die (ja ich meine wirklich „Mehrzahl"!) Petraposter gibt es leider nur im Internet. Auf unserer Homepage (http://www.pcgames.de) findet Ihr eine Rubrik „Rossi's Rumpelkammer", von der man die Poster (sind wirklich toll geworden!) downloaden kann. So viel Eigenwerbung wird mir doch wohl gestattet sein, oder?



CAFE

Hallo Rainer!
*Ich bin auch begeisterter PC GAMES Leser (na gut, lassen wir die Floskeln und das Lob ...), aber eine Sache stört mich: Es geht um eure Homepage im Internet, um das Chat Cafe. Seit die Kaufhäuser(die großen jedenfalls) Internet-Anschlüsse haben, wird euer Cafe zu einer Spielwiese für ****** (Schimpfwort darfst du Dir aussuchen)! Könntet ihr nicht irgendwie einen AUFPASSER hinsetzen, der sich an euren Server setzt und die Leute „eliminiert", die nichts anderes als Sch... von sich geben? Ich meine, ab dem 35.sten mal -ZENSIERT- und „ich macheuchallefertigaufvulgärsteart" wird es einem zu blöd! Man will sich unterhalten, und dann kommt so einer daher und meint, einem den Bildschirm mit irgendwelchen Obszönitäten vollkleistern zu müssen! Erst ab 20.00 Uhr kann man sich unterhalten! Denkt mal darüber nach! Bis denn:*

Sebastian

Wir kennen das Problem. Eigentlich waren wir immer der Meinung, unsere User wären ALLE „erwachsen" genug, um keine Kontrolle zu brauchen. Dem ist offenbar nicht so. Im Schutze der Anonymität lassen immer wieder Witzbolde die „Sau raus", haben aber keine Ahnung, wie man sie wieder reinbekommt. Auch wir finden das schade. Unser Chat hat inzwischen eine Anmeldung, in der man seine Email-Adresse angeben muß. Das hält die anonymen Chatter aus den Internet-Cafes und Kaufhäusern heraus. Bedauerlich - aber leider nicht anders zu machen.

NACHFRAGE

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
besteht die Möglichkeit, daß folgende Zeilen in Ihre Leserbrief-Rubrik aufgenommen werden und meine Adresse für Rückfragen in der Redaktion aufbewahren?
„Hallo Herr C. Schilder, Frau U. Walter,
ich habe Ihren Leserbrief in der Ausgabe 12/96 mit Interesse gelesen. Da ich die gleichen Probleme mit einem anderen Hersteller und einer anderen Grafikkarte habe, interessiert mich der Gerichtssitz und die Urteilsnummer Ihres Verfahrens, um dies als Referenzurteil in meiner Klage einzubringen. Da ich keine andere Möglichkeit kenne, mit Ihnen in Kontakt zu treten, außer einem weiteren Leserbrief, habe ich meinen Namen und meine Anschrift in der PC Games Redaktion hinterlassen und bitte Sie, sich darüber mit mir in Verbindung zu setzen.

Vielen Dank, H. Fuchs."

Da die Absender von Leserbriefen nicht gespeichert werden, konnte ich Ihren Brief auch nicht weiterleiten. Aber ich kann ihn abdrucken. Wenn sich die Betreffenden melden, werde ich die Post an Sie übersenden.

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.



Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.



Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030



Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an:

Astat Media,
Reklamation PC Games,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg



Heftnachbestellungen

Es können nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich an: CP Verlag & Agentur, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg



Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Hotlines

Hersteller	*Telefon*	*Wann?*	*im Internet*
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19.°°	http://www.bluebyte.de
BMG interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°	-
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°	-
Disney interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°	-
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15°°-18°°	-
ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17°°-20°°	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15°°-18°°	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.psygnosis.com
Ravensburger interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16°°-19°°	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11°°-13°°, 14°°-18°°	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°	-
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9°°-17°°	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°	http://www.vie.com
Warner interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

INHALT

RÜCKBLICK

Komplettlösung Teil 5: Portugal, Europa

Grand Prix 2

In diesem Monat widmen wir uns den Strecken Hungaroring, Spa und Monza. Hungaroring und Spa gehören sicherlich zu den anspruchsvollsten Parcours im gesamten Formel 1-Zirkus. In Monza darf hingegen so richtig das Gaspedal durchgetreten werden. Im nächsten Monat gibt es dann die letzten vier Strecken. Viel Spaß!



Portugal - Estoril

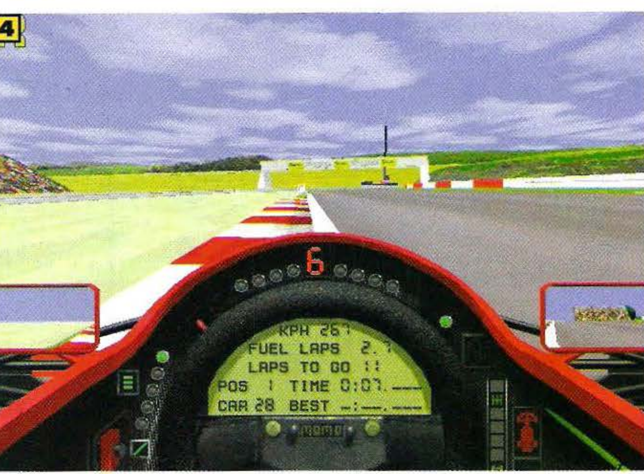
Der Kurs in Estoril bietet eine wirklich gefährliche Stelle, bei der Sie sehr leicht von der Fahrbahn abkommen können oder ein Reifen aufgrund zu niedriger Geschwindigkeit stehenbleiben kann (Punkte 13, 14, 15, 16). Die restlichen Kurven sehen schwieriger aus als sie letztlich sind und können nach einigen Runden problemlos gemeistert werden. Überholmöglichkeiten bieten sich bei den Punkten 7, 9, 11 und 19.







In dieser Kurve sollten Sie auf keinen Fall bremsen, sondern vielmehr gefühlvoll mit dem Gaspedal spielen. Sobald Sie sich neben der Werbetafel der Firma „Agip" befinden, nehmen Sie den Fuß vom Gas, um mit ca. 290km/h in die Rechtskurve einzulenken. Jetzt noch nicht beschleunigen: erst wenn Sie die Seitenbegrenzung leicht touchieren, sollten Sie wieder Vollgas geben.



Auch diese Kurve läßt sich im sechsten Gang durchfahren. Sie müssen dazu das Tempo auf 280km/h drosseln und die Geschwindigkeit konstant halten.





Sobald das Werbeschild der Firma „Pioneer" im Rückspiegel auftaucht, treten Sie langsam, aber bestimmt auf die Bremse, verringern das Tempo auf 150km/h und lenken dann nach rechts ein.





Eine heikle Kurve. Bremsen Sie beim Schild mit dem Pfeil nach links stark ab, um dann mit knapp 90km/h im ersten Gang die Kurve zu durchfahren.





Hier noch einmal das gleiche Spiel. Bremsen Sie beim Schild 100 kräftig ab, bis Sie sich im zweiten Gang bei knapp 145km/h befinden. Lenken Sie dann voll ein und geben Sie so früh wie möglich Gas.





Gehen Sie beim Schild 100 sachte auf die Bremse und lenken Sie langsam ein. Diese Rechtskurve läßt sich im zweiten Gang problemlos durchfahren.









Eine mörderische Bergauf-Schikane! Nehmen Sie noch vor der Kurve den Fuß vom Gas und bremsen Sie, sobald Sie den Wagen „gerodegestellt" haben. Die Linkskurve läßt sich maximal mit 60km/h durchfahren. Steigern Sie nun langsam das Tempo, achten Sie aber darauf, daß der Wagen nicht driftet!

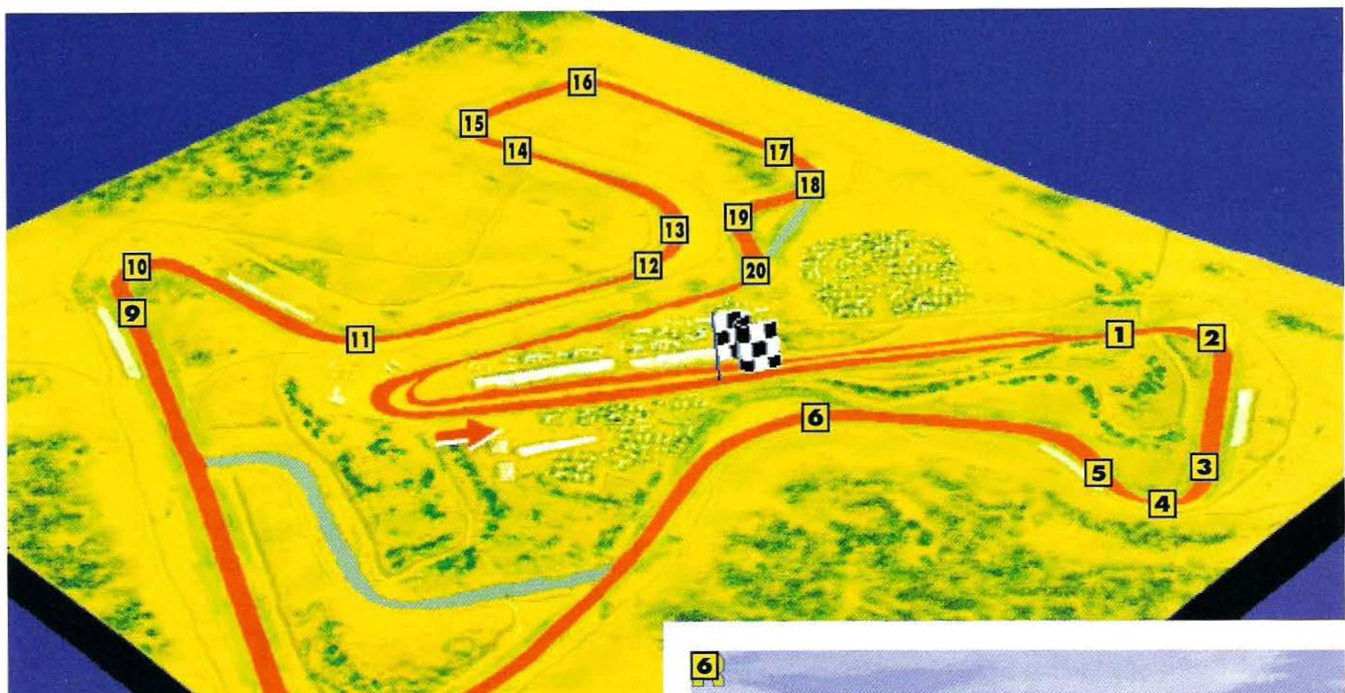




Bremsen Sie beim Schild mit dem Pfeil nach links, bis Sie sich im zweiten Gang befinden, und lenken Sie bei 140km/h ein - das Tempo sollten Sie nun halten und möglichst früh wieder beschleunigen.



In der abschließenden Rechtsbiegung müssen Sie lediglich darauf achten, den Wagen nicht zu stark driften zu lassen, da sonst ein Ausflug ins Grün vorprogrammiert ist. Steigern Sie also nur langsam, aber kontinuierlich das Tempo.



Großer Preis von Europa - Jerez

Jerez ist ein sehr kurvenreicher Kurs, bei dem etwas höhere Flügeleinstellungen vorteilhaft sein können. Überholmöglichkeiten bieten sich vor allem in den engen Kurven, wenn man etwas später als die Konkurrenz in die Eisen steigt (Punkte 8, 15, 22). Hüten Sie sich allerdings vor den Abschnitten 9, 11 und 17 - hier kann man allzuleicht einen Unfall verursachen.





Auf der Zielgeraden können erreichen Sie relativ spät die Höchstgeschwindigkeit, vergessen Sie also nicht, früh genug zu bremsen (schon vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts), um bei der tückischen Rechtskurve nicht abzufliegen. Fahren Sie diese leicht bergauf gehende Kurve im ersten Gang bei knapp 130km/h und beschleunigen Sie dann kurzzeitig auf ca. 220 km/h.







Sobald das Werbeschild der Firma „Pioneer" großflächig auf dem Monitor erscheint, sollten Sie das Bremsmanöver einleiten. Senken Sie das Tempo auf ungefähr 100km/h, und fahren Sie diese Rechtskurve nicht mit zuviel Druck. Beim der Übergang in die Linkskurve steigern Sie die Geschwindigkeit auf 150km/h und geben Gas, sobald Sie das Ende der Biegung erkennen können.



Die leichte Linksbiegung sieht gefährlicher aus als sie letztlich ist. Wenn Sie richtig durchbeschleunigt haben, sollten Sie sich an dieser Stelle im fünften Gang befinden. Lenken Sie voll nach links ein (der Wagen rutscht unweigerlich nach rechts), und gehen Sie kurz vom Gas, wenn der Wagen zu stark driften sollte.





Die nächste Rechtskurve läßt sich im dritten Gang bei knapp 190km/h durchfahren. Voraussetzung: Sie treffen die Ideallinie optimal. Bremsen Sie dazu kurz vor der Werbetafel der Firma „Champion" vehement ab.





Eine wirklich enge Kurve: bremsen Sie deshalb schon ein gutes Stück vor dem Schild 100, bis Sie sich im ersten Gang befinden und mit knapp 100km/h die Kurve sicher durchfahren können. Beim Scheitelpunkt können Sie wieder beschleunigen, hier können Sie sehr viel Zeit gutmachen!


11

Geben Sie weiter Gas, diese Kurve zieht sich zwar ein wenig, ist aber ansonsten eher harmlos. Wenn der Wagen leicht driften sollte, gehen Sie kurz vom Gas und beschleunigen Sie dann sofort wieder - so entgehen Sie einem Abflug ins Grüne.


12


13

Die nächste Linkskurve können Sie im vierten Gang durchfahren. Am Anfang sollten Sie sich im vierten Gang bei ca. 250km/h befinden. Gehen Sie nun vom Gas und durchfahren Sie die Kurve mit nicht mehr als 210km/h.


14


15

Diese Rechtskurve hat es in sich. Bremsen Sie vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts und lenken Sie bei Tempo 130 im ersten Gang ein.


16

In dem kurzen Zwischenstück können Sie noch einmal beschleunigen, in der folgenden Rechtskurve sollten Sie das Tempo aber wieder auf ca. 150km/h drosseln, um nicht zu stark durch die Kurve zu driften und wertvolle Geschwindigkeit zu verlieren.


17


18


19


20

Sobald Sie am Werbeschild der Firma „Agip" vorbeirauschen, bremsen Sie kurz ab, nehmen den Fuß vom Gas und lenken Sie bei ca. 120km/h in die Rechtskurve ein. Halten Sie in diesem Streckenabschnitt relativ konstant das Tempo und fahren Sie die Kurven sauber aus.


21


22

Die letzte Kurve vor der Zielgeraden hat es wirklich in sich. Bremsen Sie schon vor dem Schild mit dem Pfeil nach links und lenken Sie mit maximal 90km/h in die Kurve ein. Erst im letzten Moment können Sie wieder beschleunigen, sonst landen Sie auf dem seitlichen Grün.

Komplettlösung

Die Siedler 2 Mission CD-ROM

Über 200.000 „Siedler" gibt es schon, und auch ein halbes Jahr nach dem Release werden es noch täglich mehr. Wer von Blue Bytes Suchtspiel nicht genug bekommen kann, dem bietet die Mission-CD-ROM nochmals neun komplett neue Herausforderungen - diesmal verteilt über den gesamten Globus. Wenn Sie die Erschließung der Kontinente besonders effektiv vorantreiben möchten, empfehlen wir Ihnen einen Blick auf unsere Übersichtskarten, die Ihnen sowohl Rohstoff-Vorkommen als auch feindliche Stützpunkte verraten.

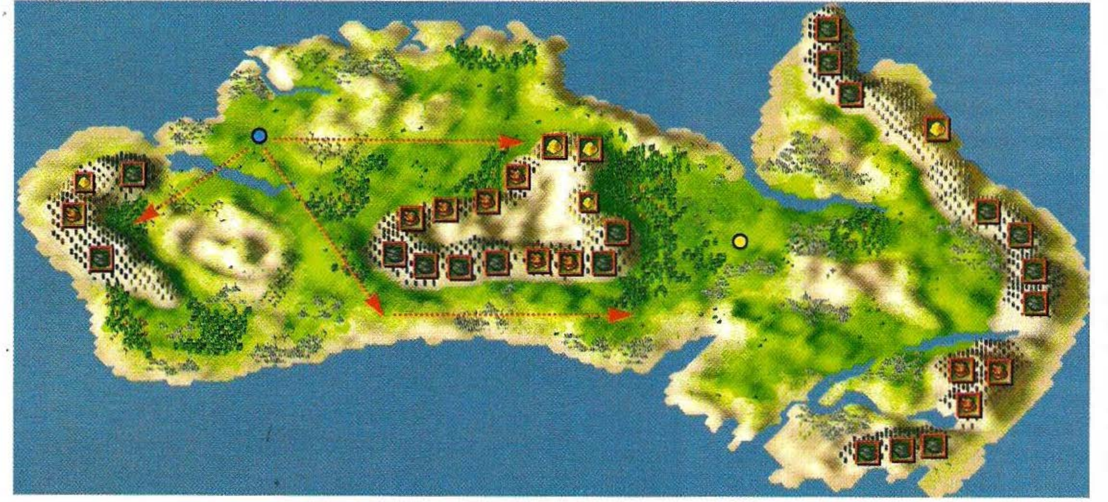
Grundlegende Hinweise:

- Ihre „Hausfarbe" ist grundsätzlich blau.
- Um Ihnen nicht den Spaß am Selbstentdecken und Experimentieren zu nehmen, haben wir in den Karten lediglich die grundlegenden Strategien eingezeichnet, die zu Beginn eines Einsatzes Sinn machen. Auf diese Weise ersparen Sie sich eventuell den Neustart einer Mission, weil Sie mangels Orientierung in die falsche Richtung „gesiedelt" sind. Was Sie wann wo bauen, bleibt jedoch nach wie vor Ihnen überlassen.
- Die Karten der Mission-CD-ROM sind riesig und entsprechen von den Ausmaßen her den höheren Levels der Grundversion von Die Siedler 2. Süd-/Nordamerika, Europa, Afrika und Süd-/Nordasien zählen nicht zuletzt wegen mehrerer Gegner und den gigantischen Landkarten zu den langwierigsten und schwierigsten Missionen dieser Zusatz-CD-ROM.
- Für die schnelle Expansion empfiehlt sich vorzugsweise der Bau von Baracken. An den Fronten bauen Sie sinnvollerweise Festungen oder Wachtürme, die mit der maximal verfügbaren Zahl von Soldaten bestückt werden.
- Halten Sie sich nicht mit dem Bau von Spähtürmen auf. Sobald Sie an der Grenze ein neues militärisches Gebäude bauen, schicken Sie umgehend einen Erkunder zu dieser Fahne.
- Sie starten grundsätzlich mit ca. 50 Soldaten - das reicht aus, um sich erstmal großzügig auszudehnen. Sobald Sie Eisenerz und Kohle abbauen können, sollten Sie schleunigst eine Eisenschmelze nebst Schmiede installieren, um den Nachschub an Kämpfern sicherzustellen. Vergessen Sie dabei auch nicht die unentbehrliche Brauerei plus Brunnen und Bauernhöfe!
- Lagerhäuser sind ein unverzichtbares Muß in jeder Mission, denn die zurückzulegenden Entfernungen für Waren und Personal sind immens. Bauen Sie daher in regelmäßigen Abständen ein Lagerhaus, das sich möglichst in der Nähe von anderen wichtigen Gebäuden befinden sollte.
- Halbieren Sie die Transportzeit von dringend benötigten Baumaterialien und Rohstoffen, indem Sie mindestens eine Eselzucht eröffnen. Die Grautiere werden automatisch auf vielgenutzten Pfaden (erkennbar am asphaltierten Untergrund und einer „schöneren" Wegfahne) eingesetzt.
- Auf den Karten sind auch die Vorröte an Granitsteinen eingezeichnet, die Sie mit Bergwerken abtragen können. Dies ist aber normalerweise ein unnötiger Aufwand, denn die Steine lassen sich schneller und kostengünstiger von Steinmetzen besorgen.

AUSTRALIEN

Ihr Startpunkt liegt im: Nordwesten
Gelb: Ureinwohner **Startpunkt:** Östlich der Kartenmitte

STRATEGIE:
Orientieren Sie sich zunächst in Richtung Südwesten, wo Sie auf ein Gebirge mit größeren Kohle-/Eisenerz-/Gold-Vorkommen stoßen. Damit können Sie schon mal vorübergehend Ihren Bedarf decken. Gleichzeitig treiben Sie verstärkt die Expansion in östliche Richtung voran (die Küste an der Nordseite sollte man vorerst aus Zeitgründen vernachlässigen). Versuchen Sie, das hügelige Gelände in der Mitte der Karte vor den Gelben zu erobern oder dieses Volk entsprechend zurückzudrängen. Den westlichen Teil dieses Gebirgszugs mit hohem Eisenerz-/Kohle-Anteil sollte man auf jeden Fall einnehmen können. Entscheidend ist auch noch der Zugriff auf die beträchtlichen Gold-Vorräte im nordöstlichen/östlichen Abschnitt des Gebirges. Vorsicht: In dieser Gegend beginnen bereits die Hoheitsgebiete des Gegners! Setzen Sie alles daran, die Karte bis zum „El Dorado" zu erobern; wenn Sie dem Feind den Zugang zu diesen Vorräten abschneiden, können Sie Ihrerseits das Heer zu hochrangigen Generälen heranbilden und Ihren Rivalen vergleichsweise schnell überrollen. Dabei hilft Ihnen die Tatsache, daß er nur noch im Nordosten über relativ wenige Gold-Lagerstätten verfügt.



AFRIKA



Ihr Startpunkt liegt im: Nordwesten
Gelb: Nubier **Startpunkt:** Norden
Rot: Nubier **Startpunkt:** Südwesten
Violett: Nubier **Startpunkt:** Südosten

STRATEGIE:
Hier haben Sie es mit mehreren gegnerischen Völkern zu tun, wobei Ihnen die erheblichen Gold-Vorkommen auf unmittelbar angrenzendem Gebiet zugute kommen. Breiten Sie sich nach Osten, Südosten und Süden aus und drängen Sie dabei verstärkt in südöstliche Richtung, wo Sie früher oder später auf die roten Nubier treffen werden. Da dieser Stamm relativ wenig Gold besitzt, sollte es möglich sein, dessen militärische Gebäude zügig zu zerstören. Obendrein wirkt es sich günstig aus, daß sich die Roten das Gold mit der violett-farbenen Partei teilen müssen, die von Südwesten aus nach Norden und Westen expandieren. Halten Sie sich von den Gelben fern, die vergleichsweise viel Gold anhäufen und auch sehr rasch ihre Soldaten upgraden. Aufgrund der beachtlichen Fläche, die besiedelt werden muß, kommt es insbesondere darauf an, das Militär klug über das gesamte Herrschaftsgebiet zu verteilen. Reduzieren Sie die Besatzung im Landesinneren und postieren Sie Ihre Truppen direkt an der Grenze; hilfreich sind in jedem Fall Festungen, die Sie errichten, sobald die Landesgrenzen eines rivalisierenden Stammes zu sehen sind (rechtzeitig Scouts aussenden). Vermeiden Sie es, gleichzeitig Kleinkriege an mehreren Fronten zu führen. Konzentrieren Sie sich jeweils auf ein Volk (anfangs: Rot, Violett) und kümmern Sie sich dann um das nächste.

EUROPA



Ihr Startpunkt liegt im: Süden („Italien")
Gelb: Wikinger **Startpunkt:** „Niederlande" (nördlich Kartenmit.)
Rot: Römer **Startpunkt:** „Balkan" (Osten)
Violett: Römer **Startpunkt:** „Griechenland" (Südosten)
Grau: Römer **Startpunkt:** „Spanien" (Südwesten)
Mint: Römer **Startpunkt:** „Schweden"/"Norwegen" (Norden)

STRATEGIE:
Sie beginnen mitten im italienischen „Stiefel" und können folglich nur in nördlicher Richtung expandieren. Das sollten Sie sehr zügig tun, denn Ihre Gegner rücken von allen Seiten an: Aus dem Westen erwarten Sie die Grauen, aus dem Norden die Gelben und Mint-Farbenen, aus dem Nordosten die Roten und aus dem Osten die

Violetten - Sie werden also immer weiter eingekreist. Zugute kommt Ihnen, daß Sie bei rascher Ausbreitung die wesentlichen Rohstoff-Gebiete unter Ihre Kontrolle bringen können. Dazu gehören zum einen die Alpen, zum anderen das Gebiet um den Ural. Zu den rohstoffärmsten Gegenden gehören Großbritannien (am besten völlig ignorieren) und Spanien, das fast nur aus Wüste und Steppe besteht. Demzufolge sind die Grauen eines der „angenehmsten" Völker, was die Eroberung anbelangt. Besonderheit bei dieser Karte: Alle fünf gegnerischen Völker sind miteinander verbündet und reagieren u. U. ziemlich allergisch auf Ihre Attacken. Deshalb sollten Sie erst dann eine Konfrontation in Kauf nehmen, wenn es sich nicht mehr vermeiden läßt. Bei flotter Ausdehnung sollte es möglich sein, die Alpen und das Gebirge oberhalb von Griechenland einzunehmen. Damit sichern Sie sich den Zugriff auf Gold, Kohle und Eisenerz. An Ihren Grenzen (vor allem die Südküste Frankreichs, das Alpengebiet und im Bereich Ungarn/Rumänien/Polen/Tschechien/Slowakei) sollten Sie unbedingt Festungen oder zumindest Wachtürme installieren und große Teile Ihres Heers dort stationieren. Noch ein Tip: Verzichten Sie auf die Erforschung der Inseln (und mögen sie noch so groß sein) - dort gibt es nichts zu holen.

GRÖNLAND

Ihr Startpunkt liegt im: Westen
Gelb: Römer **Startpunkt:** Osten

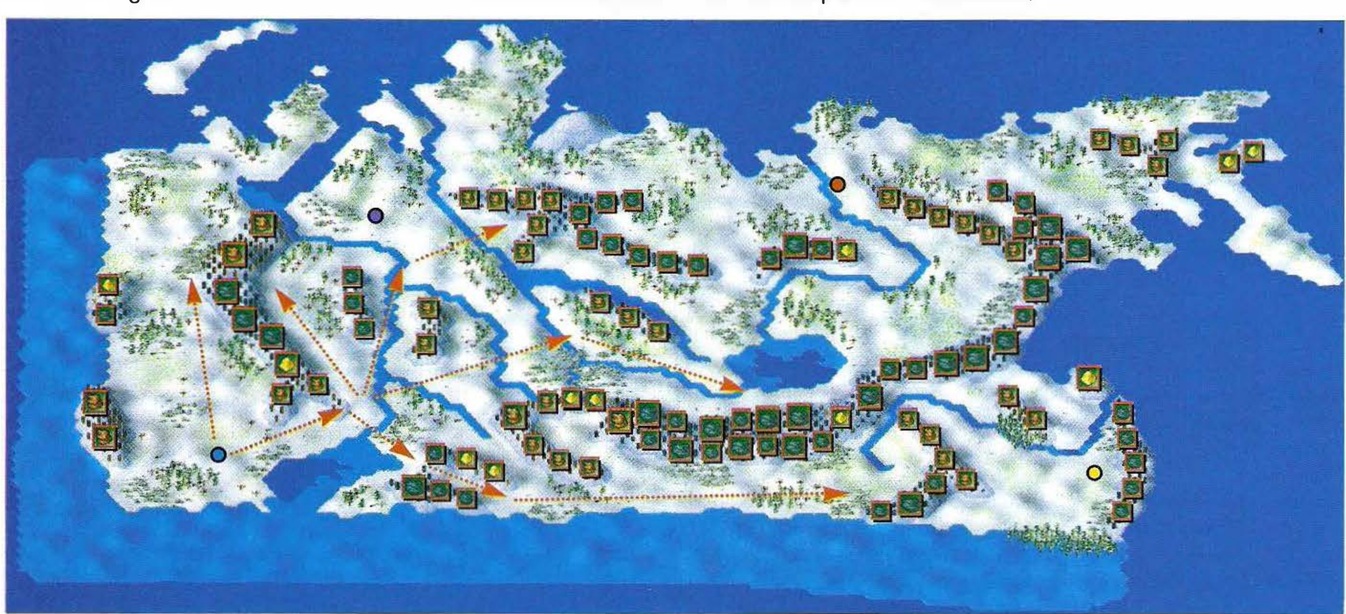
STRATEGIE:
Die geographischen Merkmale von Gränland lassen Ihnen keine großen Alternativen: Sie müssen in Richtung Osten aktiv werden, um irgendwann auf die Gelben zu treffen, die im äußersten rechten Teil der Insel starten. Das Problem: Ihr Gegner verfügt zum Zeitpunkt der Konfrontation über massive Goldvorräte und kann sich auch über einen Mangel an Kohle und Eisenerz nicht beklagen. Demnach lautet auch hier die oberste Prämisse, möglichst schnell zu expandieren. Während nach Osten hin die ersten Baracken entstehen, können Ihre Arbeiter bereits das erste Gold ans Tageslicht befördern: Kleinere Lagerstätten befinden sich am westlichen Ufer (Ihr Erkunder findet das Gebirge, wenn Sie ihn nach links schicken). In südöstlicher Richtung gibt es noch mehr Gold, und unterwegs werden Ihre Geologen in den Bergen fündig: Eisenerz und Kohle sind in ausreichender Menge vorhanden. Die Gelben sind hinsichtlich der Goldvorkommen bevorteilt; demnach müssen Sie sich vorrangig die Gebirge mit Kohle und Eisenerz sichern, damit Ihre Schmieden genügend Schwerter und Schilde produzieren können. Zusammen mit einigen Humpen Bier rekrutieren Sie ganze Scharen von Soldaten, die Sie am effektivsten in Festungen (zwei, drei Gebäude dieser Art sollten genügen) ausbilden. Katapulte verringern vorab die militärische Stärke des Feindes, indem einige Grenzgebäude vernichtet werden; sobald es zum Kampf kommt, sollten Ihre leistungsfähigsten Krieger an der Front bereitstehen.



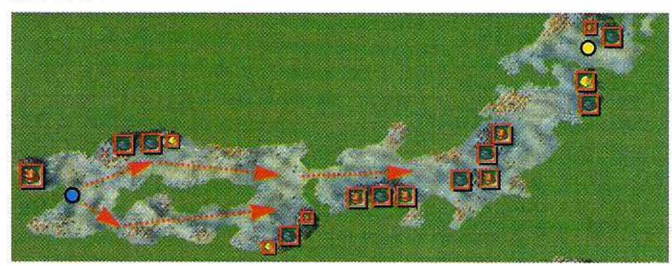
NORDASIEN

Ihr Startpunkt liegt im: Südwesten
Violett: Asiaten **Startpunkt:** Nordwesten
Rot: Asiaten **Startpunkt:** Nordosten
Gelb: Asiaten **Startpunkt:** Südosten

STRATEGIE:
In Nordasien ist die Anfangsphase spielentscheidend: Achten Sie darauf, daß die violett-farbenen Asiaten nicht allzuweit nach Südwesten marschieren. Erweitern Sie Ihr Reich nach Norden hin und schirmen Sie auf jeden Fall das vertikal verlaufende Gebirge nördlich Ihres Hauptquartiers ab - der Gegner sollte möglichst nicht über den zugefrorenen Fluß nach Süden hin vorrücken. Dadurch halten Sie sich den Rücken frei und können in aller Ruhe Eisenerz, Kohle und Gold abbauen. Räumen Sie also zuerst den violett-farbenen Stamm aus dem Weg und dirigieren Sie Ihre Truppen dann auf breiter Front nach Osten hin. Berücksichtigen Sie dabei vor allem die Gold-Vorräte, die am ehesten im Süden zu finden sind; es empfiehlt sich, am südlichen Ufer entlangzuziehen. Das langgezogene Gebirge birgt reiche Rohstoff-Vorkommen. Wenn Sie rechtzeitig im Südosten auftauchen, steht den Gelben kaum noch Gold zur Verfügung, was einen schnellen Sieg ermöglicht. Brenzlich wird es nur noch, sobald Sie die Roten attackieren, denn dieses Volk hat sich in der Zwischenzeit ordentlich mit dem Edelmetall eingedeckt. Hier lohnt es sich, die gegnerischen Armeen in erster Linie mit Katapulten zu dezimieren.



JAPAN



Ihr Startpunkt liegt im: Südwesten
Gelb: Japaner **Startpunkt:** Nordosten

STRATEGIE:
Bauplatz und Ressourcen sind auf dieser Karte erheblich eingeschränkt. Hier kommt es vor allem darauf an, die vorhandenen Mittel möglichst effektiv einzusetzen. Beginnen Sie sofort mit dem Bau von Baracken in östlicher Richtung; nutzen Sie dabei beide Wege um den langgezogenen See herum, um ausreichende Grundstücke zur Installation ziviler Gebäude zu schaffen. Währenddessen können Sie nördlich bzw. nordwestlich Ihres Hauptquartiers ein Bergbau-Zentrum (Schmiede, Eisenschmelze, Münzprägerei) einrichten. Links oberhalb der Basis entdecken Ihre Geologen erhebliche Eisenerz-Vorkommen, rechts oben gibt es massenhaft Kohle und Gold. Wenn Sie den See mit Baracken umbaut haben, finden Sie im Gebirge am unteren Ufer ebenfalls größere Rohstoff-Arsenale. Bringen Sie die Engstelle hinter sich und errichten Sie dann auf jeden Fall eine Festung, da es bald zum ersten Feindkontakt kommen wird. Die Eisenerz-/Kohle-Ansammlung in der Mitte der Karte sollten Sie unter Ihre Kontrolle bringen; andernfalls wird die Japan-Mission recht schwierig, denn alle Materialien wurden recht ausgewogen auf die Landschaft verteilt. Einen Vorteil gegenüber Ihrem Feind können Sie nur herausholen, wenn Sie sich die Übermacht im Bereich der Ressourcen sichern. Sollte dies gelingen, gehört Ihnen mehr als die Hälfte des Territoriums, und Sie können sich hinter Festungen und Steinschleudern verschanzen. Beordern Sie jeweils die leistungsfähigsten Soldaten an die Front und sorgen Sie dafür, daß die Armeen optimal ausgebildet sind (möglichst Generäle und Offiziere). Voraussetzung: Sie schränken die Münzen-Belieferung der militärischen Gebäude im Westen ein und verlagern alles Gold nach Osten. Den Heimat-Stützpunkt der Asiaten finden Sie schließlich am rechten oberen Ende der Insel.

NORDAMERIKA



Ihr Startpunkt liegt: Nördlich der Kartenmitte
Rot: Römer **Startpunkt:** Nordosten
Gelb: Wikinger **Startpunkt:** Südlich der Kartenmitte

STRATEGIE:
Die beiden Völker sind wie üblich alliiert und greifen gegebenenfalls geschlossen an. Aufgrund Ihres günstigen Startpunkts etwas oberhalb der Kartenmitte können Sie gefahrlos den gesamten Nordwesten und Westen der USA erkunden und sich die Rohstoffe unter den Nagel reißen. Interessant ist hier vor allem die Gegend links ne-

ben Ihrem Stützpunkt: Kohle, Gold und Eisenerz in Massen! Die Gelben lagern hingegen unmittelbar vor erheblichen Goldvorkommen, was die Sache für Sie ganz schön heikel macht: Wenn Sie diesem Volk zuviel Zeit lassen, sind die feindlichen Soldaten maximal upgegradet und machen mit Ihren Kämpfern kurzen Prozeß. Lassen Sie sich also als erstes auf die Gelben ein; bis Sie bei den Roten an der Westküste auftauchen, wären die Gelben militärisch überlegen, während die Roten bereits riesige Gebiete erobert hätten. Die erfolgsversprechendste Strategie führt sofort nach Missionsbeginn nach Süden, wo Sie SEHR bald auf das Hauptquartier der Gelben treffen. Bauen Sie baldmöglichst Münzprägereien und Goldbergwerke und bilden Sie Ihre Soldaten aus, die Sie direkt an die südliche Grenze verfrachten. Am angenehmsten nehmen Sie die gegnerische Basis auseinander, indem Sie Katapulte einsetzen und diese gut mit mehreren militärischen Gebäuden absichern (für den Fall, daß eine der Wachhütten, Baracken etc. dem Feind in die Hände fällt oder von Steinquadern zerstört wird). Je früher Sie das hinkriegen, desto mehr vom Gold bleibt für Sie übrig! Alternative: Man „umbaut" das feindliche Staatsgebiet links (über das Gebirge) und rechts („Texas") und nimmt die Gelben auf diese Weise in die Zange. Auch in diesem Fall stationieren Sie Ihre besten Männer ausschließlich im Süden und deaktivieren die Verteilung der Münzen in den nördlich gelegenen Gebäuden.

SÜDAMERIKA

Ihr Startpunkt liegt im: Nordwesten
Rot: Indianer **Startpunkt:** Westen
Gelb: Indianer **Startpunkt:** Süden

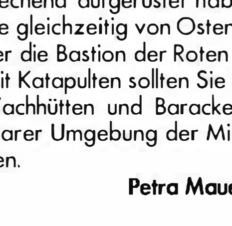
STRATEGIE:
Fast alle Rohstoffe verteilen sich auf den linken Teil des Kontinents, wodurch sich auch die Vorgehensweise ergibt. Die Gebirge erschließen Sie am schnellsten über die Küste; dazu müssen Sie sich nach Norden vorarbeiten und dann nach links und rechts weiterbauen. In den Bergen im nordwestlichen Bereich sind immer wieder kleinere Grünflächen versteckt, auf denen Sie Baracken konstruieren können. Gegen Osten hin stoßen Sie auf viele Flüsse und kleinere Seen; am besten orientieren Sie sich anhand der Karte, wo Sie sich am günstigsten durch diese Urwaldlandschaft kämpfen. Um die südlichen Gebiete zu erobern, brauchen Sie in erster Linie jede Menge Steinmetze und Holzfäller - anders sind die Gebirge und ausgedehnten Waldgebiete nicht zu überwinden. Positiv daran: Sie sichern sich genügend Material für den Bau der Bergwerke im nördlichen Teil; dort können Sie in aller Ruhe den Boden untersuchen und Minen installieren. Wie schwierig die Mission für Sie wird, hängt vor allem davon ab, wie weit Sie nach unten vordringen können, bis Sie auf die Grenze der Gelben stoßen. Vermeiden Sie möglichst einen Konflikt mit diesem Volk. Aufgrund der wesentlich geringeren Goldvorräte der Roten sind diese „Indianer" die erheblich einfachere Alternative. Wenn Sie sich entsprechend eingenistet haben, greifen Sie vorzugsweise die gegnerischen Wachhütten in der Nähe der Bergwerke an, die die Gelben zuhauf in der südwestlichen Ecke eröffnet haben. Stellen Sie sich auf erhebliche Gegenwehr ein! Übrigens: Die Roten und Gelben sind selbstverständlich verbündet, was in dieser Mission aber keine größere Rolle spielt - aufpassen müssen Sie nur im südöstlichen Teil, wo beide Völker ziemlich dicht aufeinandersitzen und im Notfall kollektiv zuschlagen.

SÜDASIEN

Ihr Startpunkt liegt im: Südwesten
Rot: Asiaten **Startpunkt:** Norden
Gelb: Asiaten **Startpunkt:** Südosten

STRATEGIE:
Von Ihrem Stützpunkt aus expandieren Sie zum einen stetig nach Norden, zum anderen aber verstärkt in nordöstlicher Richtung am Ufer entlang. Sobald Sie am Strand auf ein Sumpfgebiet treffen (ziemlich genau Kartenmitte), erweitern Sie Ihr Hoheitsgebiet nach Norden hin. Achten Sie dabei aber immer darauf, daß Sie nicht zu früh mit den Roten ins Gehege kommen. Wenn Sie den linken Teil der Karte kontrollieren und dem Gegner den Zugang zu den Gebieten im Westen des Kontinents versperren, haben Sie den Sieg schon halb in der Tasche. Denn im Hinterland können Sie nun eine zünftige Wirtschaft aufziehen und dabei große Mengen an Kohle, Eisenerz und vor allem Gold fördern. Ihre beiden Kontrahenten, die miteinander verbündet sind, werden ihr Gold bald aufgebraucht haben. Die Roten dürften bis zu Ihrem Eintreffen bereits sehr stark sein, sodaß Sie sich (falls möglich) zunächst um die Gelben kümmern sollten. Dazu marschieren Sie ab dem Sumpfgebiet weiter an der Küste entlang und schneiden den Gelben den Rohstoff-Nachschub vom Gebirge im Südosten ab. Wenn Sie entsprechend aufgerüstet haben, können Sie gleichzeitig von Osten und Süden her die Bastion der Roten stürmen. Tip: Mit Katapulten sollten Sie zunächst die Wachhütten und Baracken in unmittelbarer Umgebung der Minen ausschalten.





Petra Maueröder

Komplettlösung - Teil 2

Toonstruck

In der letzten Ausgabe haben wir Sie durch Unter-, Mittel- und Obertrickreich begleitet. Im letzten Teil unserer Komplettlösung erfahren Sie, wie Sie dem durchtriebenen Widerlus das Handwerk legen können.

Landschaft

Geben Sie Fluffy das ersehnte Popcorn, nehmen Sie von ihr die süße Zuckerwatte und gehen Sie ins Schloß.

Schloß

Öffnen Sie mit dem Drehspieß den Schrank und nehmen Sie die Stoffkatze mit. Gehen Sie zur Dorfmitte und betreten Sie das Kostümarama.

Kostümarama

Lassen Sie sich einkerkern!

Wenn die drei Gehilfen von Widerlus das Kostümarama nach Ihnen durchsuchen, lassen Sie sich fangen und von ihnen ins Gefängnis bringen.

Gefängnis

Wie kann man ausbrechen?

Laufen Sie in der Zelle auf und ab, bis Sie sich am Teppich elektrisch aufgeladen haben, und lassen Sie die Elektrizität auf das Türcodegerät überspringen. Nach drei bis vier Versuchen ist die Haftzeit abgelaufen, und die Tür öffnet sich. Stecken Sie das Stempelkissen auf dem Tisch ein. Um den Tresor zu öffnen, müssen Sie das Puzzle lösen. Eine allgemeingültige Lösung gibt es hierfür nicht. Holen Sie Ihre Sachen und das tragbare Loch aus dem Tresor.

Was macht man mit dem tragbaren Loch?

Mit dem tragbaren Loch können Sie fortan bequem zu drei verschiedenen, zentralen Punkten reisen: ins Trickreich, ins Übelland und zur Dorfmitte. Dazu müssen Sie das tragbare Loch in das Schlagloch legen. Verlassen Sie das Gefängnis, nehmen Sie das Fleischstück, das der Rausschmeisser von Seedy's nach Verzehr in die rechte untere Ecke des Bildschirms wirft, mit und begeben Sie sich wieder zum Kostümarama.

Kostümarama

So fälscht man einen Gutschein

Drücken Sie Nicks Spieluhr auf das Stempelkissen und dann auf den Gutschein. Geben Sie den gefälschten Gutschein Miss Schnitt und verlangen Sie das Harlekin-Kostüm. Nehmen Sie das Fliegenkostüm als Zugabe mit. Tauschen Sie das Buch von G.B.Wolf mit dem von Miss Schnitt. Gehen Sie zur Futterscheuche.

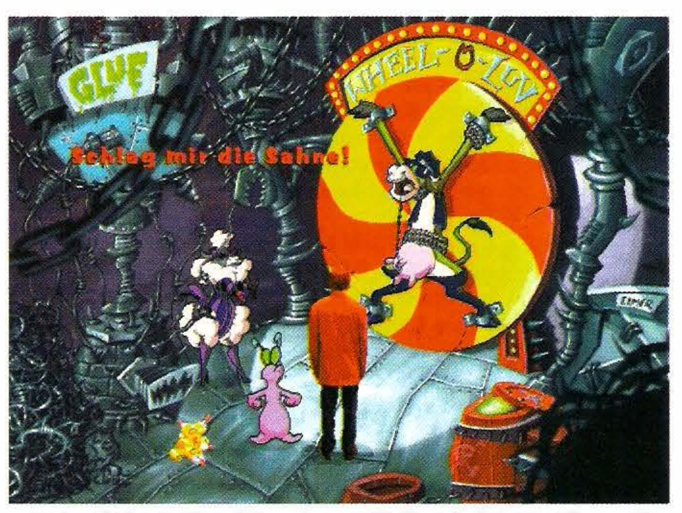
Wiese

Wie bekomme ich den Mantel?

Geben Sie der Futterscheuche das gewünschte Harlekinkostüm und nehmen Sie dafür seinen häßlichen Mantel. Lange hat er allerdings keine Freude daran, denn Widerlus verwandelt ihn im gleichen Augenblick mit seinem Überlator. Betreten Sie die Scheune.

Scheune

Füllen Sie die Gießkanne ein zweites Mal mit dem gefährlich aussehenden Gebräu und vergiften Sie damit das Fleischstück von der Hauptstraße im Übelland. Fahren Sie ins Trickreich und gehen Sie in die weite wüste Wildnis.



Peitschen-Polly und Maso-Marga freuen sich über die Feder des Geiers: ein völlig neues Folterinstrument! Als Gegenleistung erhalten Sie eine Tube Leim, die Sie später noch sehr gut gebrauchen können.

Weite wüste Wildnis

Wie bekomme ich eine Feder?

Geben Sie dem Geier das vergiftete Stück Fleisch. Er stirbt und fällt herunter. Stecken Sie den Pfeil und eine Feder des toten Geiers ein. Gehen Sie zur Scheune.

Scheune

Was mache ich mit der Feder?

Geben Sie Peitschen-Polly die Feder des Geiers. Marga ist begeistert von der neuen Foltermethode, und Sie dürfen sich eine Tube Leim dafür nehmen. Gehen Sie in den Wald zum Haus des Eichhörnchens.

Wald

Wie lenkt man das Eichhörnchen ab?

Versehen Sie Klaviertasten und Zuckerwatte mit Leim und kleben Sie beides an die Stoffkatze. Fügen Sie außerdem noch die WACME-Springbohnen hinzu und setzen Sie die Attrappe vor die Tür des Eichhörnchens. Lassen Sie Flux die Nüsse herunterholen und begeben Sie sich ins Übelland zum Rausschmeißer.

Übelland

Wie kommt man ins Seedy's?

Der Rausschmeißer läßt Sie nur dann herein, wenn Sie auch passende Kleidung tragen. Verkleiden Sie sich mit dem häßlichen Mantel der Futterscheuche und schleichen Sie sich ins Seedy's.

Seedy's

Wie gewinnt man die drei goldenen Pins?

Reden Sie mit Seedy. Um die drei goldenen Pins zu gewinnen, müssen Sie die Bowlingkugel des Bären mit Leim versehen. Das klappt nur, wenn die Kugel des Bären zurückrollt, er selbst aber noch nicht zu sehen ist. Jetzt ist eine der Bowlingbahnen für Sie frei. Benutzen Sie Flux als Bowlingkugel, stecken Sie den Pokal ein und verlassen Sie das Seedy's.

Übelland

Hier müssen Sie die Werkstatt des Roboterschmieds betreten.

Roboterschmied

Wie überlistet man den Roboter? Unterhalten Sie sich mit dem Roboter. Er behauptet, auf jede Frage die Antwort zu wissen. Lesen Sie ihm aus dem Buch von Miss Schnitt vor. Die Schaltkreise des Roboters brennen durch, als er auf eine Frage keine Antwort weiß. Nehmen Sie den Pümpel vom Tisch mit und gehen Sie ins Trickreich zur Schollenspülstelle.

Schollenspülstelle

Wie bedient man den Niedlifizierer? Benutzen Sie den Pümpel und spülen Sie den Hering aus der Pokalsammlung von König Nick so lange, bis Sie eine Scholle erhalten. Kehren Sie zum Schloßlaboratorium zurück und setzen Sie die Gegenstände in folgender Reihenfolge in den Niedlifizierer ein:
Zucker - Würfel ▮ Degen - häßlicher Mantel ▮ Morgen - Sterne ▮ Eis - Scholle ▮ Turm - Glocken ▮ Rute - Spieß ▮ Kind - die drei goldenen Pins ▮ Wal - Nüsse ▮ Hemd - Kette; Bogen - Pfeil ▮ Salz - Pfefferschote ▮ Spiele - Teig .... drücken Sie den roten Kontrollknopf und starten Sie den Niedlifizierer.

Verlies

Was macht man mit der Fußmatte? Reden Sie mit Rüssel und finden Sie heraus, daß er eine Allergie auf Staub hat. Wenn er sich nach dem Gespräch wegdreht und anfängt zu niesen, heben Sie Kristall und Fußmatte auf. Klopfen Sie die Fußmatte an den Gitterstäben aus. Rüssel hat einen allergischen Anfall und spuckt den Zellenschlüssel aus. Ziehen Sie ihn aus der Wand und öffnen Sie die Zellentür. Gehen Sie durch den Mauerbogen nach Norden.

Klimatron-Zimmer

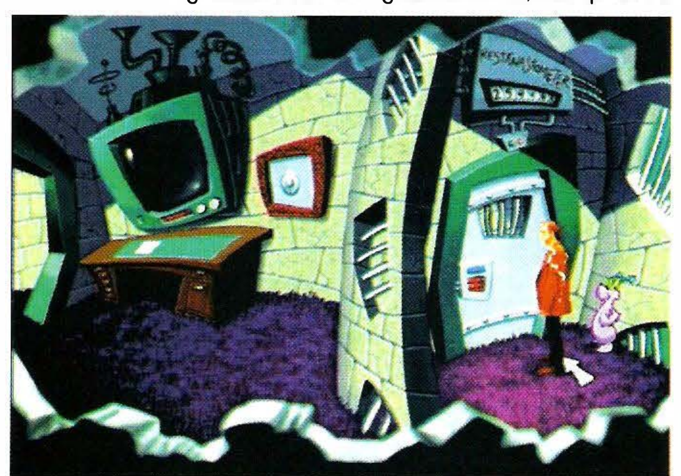
Wie klettert man im Schacht? Öffnen Sie per Knopfdruck die Luftschleuse und klettern Sie hinein. Ziehen Sie sich das Fliegenkostüm an. Dank der Klebenoppen können Sie den glatten Schacht hinaufklettern.

Badezimmer (1. Stock)

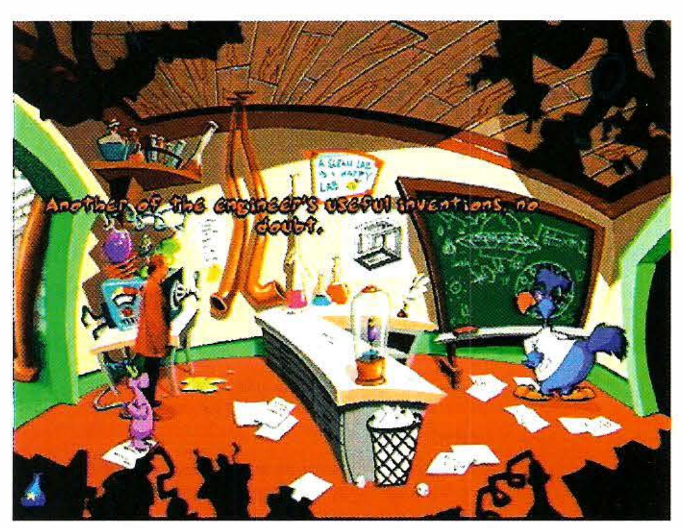
Wie kann man das Badezimmer überschwemmen? Öffnen Sie den Spiegelschrank über dem Waschbecken und stecken Sie das Chloroform ein. Drücken Sie den Abflußstöpsel herunter und drehen Sie die Wasserhöhne auf. Es kommt zu einer Überschwemmung. Füllen Sie die Gießkanne mit Wasser. Klettern Sie im Fliegenkostüm den Schacht herunter und gehen Sie zum Verlies zurück.

Verlies

Sprechen Sie mit dem Vogel auf der Folterbank. Er gibt Ihnen die Lösung für ein Rätsel, das später im



Laufen Sie in der Gefängniszelle einige Male auf und ab, um sich elektrisch aufzuladen: so können Sie das Türcodeschloß außer Gefecht setzen.



Den Roboter können Sie mit einer Frage aus Miss Schnitts Buch völlig aus dem Konzept bringen: auf solche Fragen weiß selbst er keine Antwort.

2. Stock des Schlosses zu finden sein wird. Gehen Sie die Treppe hinauf in den 1. Stock.

Treppenabsatz 1. Stock

Wie kommt man durch die Tür? Drücken Sie die Clownsnase. Der Clown läßt Sie erst hinein, wenn Sie sein Spiel gewonnen haben. Dabei gilt es, die Gesichtsteile des Clowns in der richtigen Reihenfolge zu drücken, genau so, wie er es ihnen vormacht. Es kann keine allgemeingültige Lösung angeboten werden, da die Kombinationen immer verschieden sind. An dieser Stelle hilft im Zweifelsfall nur aufschreiben. Wenn die Tür sich öffnet, treten Sie hinein.

Gummizelle

Wie wird man den Clown los? Unterhalten Sie sich mit Spike, dem Clown. Nach dem Gespräch warten Sie ab, bis er seine Nase abnimmt und weglegt, um sich zu pudern. Behandeln Sie die Nase mit dem Chloroform. Der Clown wird ohnmächtig. Heben Sie die Nadel auf und füllen Sie den Ballon mit Helium aus der Gasflasche. Verlassen Sie die Gummizelle und gehen Sie wieder hinab ins Klimatronzimmer zur Luftschleuse.

Klimatronzimmer

Wie erhöht man die Temperatur? Stecken Sie die Nadel in die Vorrichtung am Klimatron und legen Sie den Hebel nach rechts, um die Temperatur zu erhöhen. Gleich danach stellen Sie die Temperatur wieder auf den Mittelwert ein. Steigen Sie die Treppe zum ersten Stock hinauf.

Treppenabsatz 1.Stock

Was ist in der Schatzkiste? Der Piranha ist aus dem heißen Wasser gesprungen und ist jetzt wieder auf dem Weg zurück ins Aquarium. Holen Sie die Schatzkiste aus dem Aquarium und öffnen Sie sie. Es befindet sich ein Schlüssel in ihr. Steigen Sie hinab zur Luftschleuse.

Klimatron-Zimmer

Stellen Sie das Klimatron auf „Kalt" ein und klettern Sie per Fliegenkostüm nach oben.

Badezimmer (1. Stock)

Wie wird man die Wärter los? Wo das Wasser übergelaufen ist, hat sich eine eisglatte Rutschbahn gebildet. Klopfen Sie an die Tür, damit die Wärter, die vor der Tür stehen, auf Sie aufmerksam werden. Sie rutschen auf dem Eis aus und fliegen durch das Fenster. Gehen Sie nun entweder über die Treppe oder durch den Luftschacht zum Klimatron zurück.

Klimatron-Zimmer

Nehmen Sie die Nadel wieder an sich und gehen Sie in den 2. Stock hinauf.

Treppenabsatz 2. Stock

Betreten Sie den Saal auf der rechten Seite.

Rittersaal

In welcher Reihenfolge zieht man an den Büchern?

Untersuchen Sie das Bücherregal näher und ziehen Sie die Bücher in der Reihenfolge, die Ihnen der Vogel in Rätseln schon verraten hat (Blau I, Rot I, Rot III, Blau II, Rot IV, Rot II, Blau IV). Es öffnet sich ein Geheimgang. Steigen Sie die Treppe herab.

Überwachungsraum

Wie öffnet man das Gitter?

Schläfern Sie den Alligator mit König Nicks Spieluhr ein. Sehen Sie auf den Monitor. Gehen Sie alle Überwachungskameras durch, bis Sie den Rittersaal sehen. Stellen Sie sich mit dem Magneten unter die vernietete Bodenplatte. Per Überwachungskamera können Sie sehen, wohin Sie die Ritterrüstung lotsen. Stellen Sie sie immer auf die nächste angehobene Bodenplatte, bis sie das Gitter erreicht und einen Mechanismus auslöst, der das Gitter nach oben zieht. Gehen Sie zum Rittersaal hinauf.

Rittersaal

Nehmen Sie von der Rüstung den Handschuh mit und gehen Sie durch den Saal die Treppe hoch.

Waffenkammer

Befreien Sie Reh, den Bruder der beiden Bäckerburschen, und nehmen Sie von ihm einen weiteren Kristall an. Klettern Sie in die Truhe und hüpfen Sie vorsichtig bis zum Dynamit. Nehmen Sie sich ein Päckchen mit, verlassen Sie nach dieser Aktion die Waffenkammer und gehen Sie in den 1. Stock hinab.

Treppenabsatz 1.Stock

Gehen Sie durch den Gang zur Linken in die Küche.

Küche

Was macht man mit dem Dynamit?

Übergießen Sie den Roboter mit Wasser. Er rostet ein. Nehmen Sie einen Truthahn und stecken Sie eine der Dynamitstangen hinein. Öffnen Sie die Herdklappe und zünden Sie die Dynamitstange an. Lassen Sie den Truthahn mit dem Essensaufzug nach oben fahren und begeben Sie sich in den 2. Stock.

Treppenabsatz 2. Stock

Betreten Sie den Erholungsraum.

Erholungsraum

Der Raum ist durch die Explosion des Dynamits vollständig zerstört. Alles, was von den Alligatoren übrigbleibt, ist ihr Leder. Nehmen Sie das Queue vom Billardtisch mit und gehen Sie zum Treppenabsatz des 2. Stocks zurück.

Treppenabsatz 2. Stock

Wie umgeht man den Mechanismus?

Holen Sie aus dem Kopf links am Treppengeländer einen Kristall und stecken Sie ihn ein. Ziehen Sie an seinem Horn. Umgehen Sie den Mechanismus, der das Öffnen des rechten Kopfes wieder blockiert, indem Sie über das Badezimmer im 3. Stock hinab zum Verlies klettern. Steigen Sie dann die Treppe in den 2. Stock wieder hinauf. Nehmen Sie den Kristall aus dem Kopf am rechten Geländer mit. Gehen Sie in den 3. Stock.

Treppenabsatz 3. Stock

Wie öffne ich die Tür?

Sperren Sie die rechte Tür mit dem Schlüssel, den Sie in der Schatzkiste gefunden haben, auf und gehen Sie in das Zimmer hinein.

Arbeitszimmer

Wie kommt man an die Sonnenbrille?

Versuchen Sie, an die Sonnenbrille auf dem Bücherregal zu kommen. Dabei fällt es um. Betätigen Sie den Schalter, um den Ventilator auszuschalten. Die Brille fliegt aus dem Rotor des Ventilators auf den Eselskopf. Rücken Sie den Bürostuhl heran und versuchen Sie so an die Brille heranzukommen. Letztendlich hat die Venusfliegenfalle die Brille auf. Ziehen Sie Ihr Fliegenkostüm an. Die fleischfressende Pflanze läßt die Brille los, und sie fällt in die Vase. Zerschlagen Sie die Vase mit dem Hammer, heben Sie die Brille auf und gehen Sie die Treppe in den 4. Stock hinauf.

Treppenabsatz 4. Stock

Wie überlistet man die Stimmerkennung?

Stecken Sie Billardqueue und den Ritterhandschuh zusammen. Drücken Sie damit den Knopf jenseits vom Gitter, um es zu öffnen. Gehen Sie durch den Gang und treten Sie an das Stimmerkennungsgerät an der linken Tür heran. Saugen Sie die Heliumluft aus dem Ballon in sich ein, bevor Sie das Gerät betätigen. Geben Sie an, daß Sie Lugnuts sind und gehen Sie dann hinein.

Miss Gunsts Zimmer

Wie überlistet man Miss Gunst?

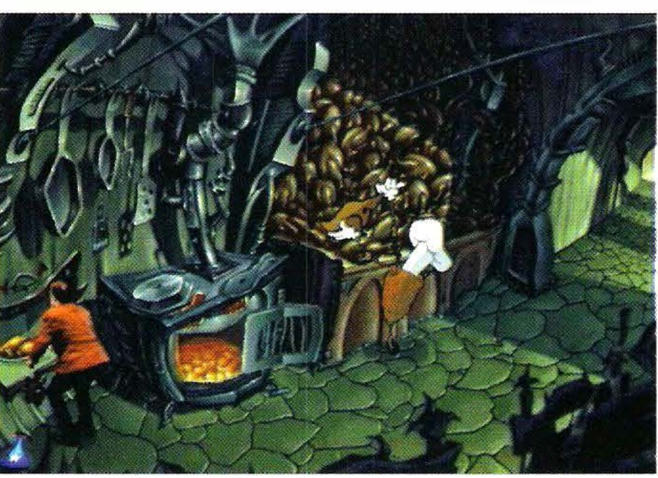
Setzen Sie die Sonnenbrille auf, bevor Sie zu Miss Gunst hineingehen, da sie Sie sonst ihrem Willen unterwirft. Sprechen Sie mit ihr. Durch den Spiegeleffekt hypnotisiert sie sich selbst und ist Ihnen ergeben. Gehen Sie mit ihr zum Handabtaster, der sich an der rechten Tür befand, und öffnen Sie sie mit Miss Gunsts Hilfe. Treten Sie durch die Tür hindurch.

Hauptquartier von Widerlus

In welcher Reihenfolge steckt man die Kristalle in die Tafel?

Stecken Sie die Kristalle in der richtigen Reihenfolge in die Tafel hinein (von oben im Uhrzeigersinn: Blau, Rot, Gelb, Grün). Die Stromversorgung ist wiederhergestellt. Betätigen Sie den Hebel am Steuerzentrum und nehmen Sie das Warpgerät mit. Bewegen Sie sich zum Monitor an der Tür links. Damit Sie mit Widerlus' Dimensionsmaschine wegfliegen können, müssen das Licht an, alle Tore offen und das Kraftfeld deaktiviert sein. Dazu drücken Sie die Knöpfe oben links und unten rechts. Gehen Sie heraus auf den Hangar und steigen Sie in die Maschine ein.

Silke Menne ■



Das Mahl für Widerlus' Schergen ist natürlich präpariert und dadurch nur wenig bekömmlich. So erledigen Sie die listigen Alligatoren.

Komplettlösung

Leisure Suit Larry 7

Das Comeback des Jahres: Der gleichzeitig berühmteste und erfolgloseste Playboy aller Zeiten treibt sich in Folge 7 der Adventure-Serie auf einem luxuriösen Kreuzfahrtschiff herum und hat sich zum Ziel gesetzt, nicht nur die gesamte weibliche „Besatzung" zu erobern, sondern auch die ausgeschriebenen Bord-Wettbewerbe für sich zu entscheiden.

HINWEIS! *Diese Komplettlösung setzt voraus, daß Sie stets sämtliche Dialoge mit allen verfügbaren Personen führen. Insbesondere Purser Peter (der Knabe an der Rezeption) und Peggy (die Putzfrau auf dem Promenadendeck) sind immer für wertvolle Hinweise gut. Meist lohnt es sich, die Charaktere (z. B. Drew Barringmore) mit den Aussagen anderer Mitwirkender zu konfrontieren.*

Wie entkomme ich aus dem Zimmer?

1. Kleines Haarstrickset vom Nachttisch nehmen (➠ Haarstrickset)
2. In der Tasche: Haarstrickset öffnen
3. Die Schraubzinge vom Nachttisch nehmen (➠ Schraubzwinge)



4. Im Inventory: Nadel mit Schraubzwinge benutzen (➠ verbogene Nadel)
5. Handschellen mit der verbogenen Nadel öffnen
6. An der Glastür: „Zerbrechen" eintippen

Wie kann ich an den Wettbewerben teilnehmen?

Besuchen Sie die Lounge, sobald Sie die entsprechende Lautsprecher-Durchsage hören. Vom Moderator erhalten Sie eine TLP-Punktekarte, auf der Ihre (Miß-)Erfolge vermerkt werden.



Wie gelange ich in den Raum für Angestellte?

1. Durch die Laserstrahlen einfach hindurchgehen
2. Türschloß rechts neben der Tür ansehen
3. Tür drücken



Wie kann ich die Schließfächer im Ruheraum öffnen?

1. Mit Peggy über Ruheraum reden (➠ zurück zum Ruheraum)
2. Mit Peggy über Schließfach reden (➠ im Ruheraum zweites Schließfach von links in der unteren Reihe anschauen)
3. Mit Peggy über Kombination reden (➠ 90-60-90)
4. Im Ruheraum: Schließfach mit der ermittelten Kombination öffnen

Wie kann ich mehr über die Xqwzts herausfinden?

Plaudern Sie wechselweise mit Peggy (entweder zu finden auf dem Ober- oder Promenadendeck) und Xqwzts.

Wie kann ich Drew Barringmore herumkriegen?

Voraussetzung: Der Hausmeisterschlüssel (erhältlich bei Xqwzts)



1. Am „Kleidungsfreien Pool" mit Dick unterhalten
2. Mit Drew Barringmore unterhalten
3. Alle Bücher im Flur der Bibliothek anschauen
4. Mit Drew Barringmore über „Fokker" unterhalten
5. Bugladeraum mit dem Hausmeisterschlüssel aufschließen und Koffer mitnehmen
6. Drew Barringmore auf Koffer ansprechen (➠ Drew folgt Larry in die Kabine)

Wie gewinnen ich den „LiebesMeister 2000"-Wettbewerb?

1. Drew Barringmore das Buch „Die erotischen Abenteuer des Herkules" abschwatzen
2. In der Bibliothek mit Victorian Principles unterhalten
3. Auf „Bücher" ansprechen
4. Während Victorian im Computer nachschaut: Kleber nehmen (➠ Gummikleber)
5. Buch „Prüde und Stolz" vom Tisch nehmen
6. Buchumschlag von „Prüde und Stolz" entfernen und mit „Die erotischen Abenteuer des Herkules" benutzen
7. Beim Verlassen des Schauplatzes verlangt Victorian das Buch zurück
8. Im „LiebesMeister 2000"-Raum: Cyberkarte 2000 mit TLP-Punktekarte benutzen
9. Andere Schauplätze aufsuchen und anschließend in die Bibliothek zurückkehren
10. Mit Vicky unterhalten
11. Auf „Sex" ansprechen
12. Auf „LiebesMeister 2000" ansprechen
13. „Beweis es" anklicken
14. Auf „LiebesMeister 2000" ansprechen (➠ Vicki gewinnt für Larry den Liebeswettbewerb)

Wie gelange ich in den Raum links neben der Bar in der Lounge?

1. Beim Barkeeper (Johnson) einen „Riesenerektion"-Cocktail bestellen (ggf. vorher mit Drew Barringmore reden)
2. Sobald Johnson verschwindet, Bild verlassen und den Raum betreten

Wie bekomme ich Drew Barringmore aus der Dusche?

1. Auf dem Promenadendeck: Wasserschlauchkasten öffnen
2. Den Wasserschlauch aus dem Kasten herausnehmen (➠ Feuerwehrschlauch)
3. Feuerwehrschlauch und Wasserleitung verbinden
4. Toilettenspülung betätigen (➠ Drew flüchtet)

Wie werde ich die Meute am Casino-Tisch los?

1. Im Restaurant Bohnendip verspeisen
2. Im Casino direkt neben die Spieler stellen (➠ James-Bond-Melodie erklingt)
3. Auf Larry klicken und „Furzen" anklicken (➠ Spieler flüchten aus dem Saal)

Wie gewinne ich den Casino-Wettbewerb?



1. Im „El Replicant Statuengarten" (Eingang zum Casino) den Fuß der rechten Statue („Venus") ansehen
2. Großen Zeh der Statue anschauen
3. Würfel nehmen (➠ Souvenirwürfel)
4. Aus Larrys Kabine („Kabine 0") das Klopapier holen (➠ Klopapier)
5. Hinweise an Pinnwand im Ruheraum ansehen



6. Souvenirwürfel mit Klopapier manipulieren (➠ Gezinkte Würfel)
7. Mit Croupier unterhalten und ihm die TLP-Karte überreichen (➠ Normale Würfel werden ausgehändigt)
8. Tisch mit gezinkten Würfeln benutzen
9. Nach einigen gewonnenen Runden erregt Lorry die Aufmerksamkeit von Dewmi Moore
10. Das anschließende „Strip-Würfeln" gewinnt man problemlos durch häufiges Abspeichern und Loden
11. Anschließend aus Kabine 510 das Orgasmus-Puder (auf dem Tisch) mitnehmen

Wie gewinne ich den Pupsdeck-Hufeisenwerfen-Wettbewerb?

1. Zeitschrift bei Drew Borringmore anschauen und „nehmen"
2. Auf dem „Pupsdeck" mit den beiden Sängerinnen reden
3. Im Restaurant: Beim „Fleischschneider" mit Wang unterhalten
4. Erneut mit Wong unterhalten (➠ Wang verschwindet)
5. Tranchiermesser nehmen (➠ Tranchiermesser)
6. Wärmelampe nehmen (➠ Birne einer Wärmelampe)
7. In der Lounge: Beleuchterbrücke ansehen
8. Spot nehmen
9. Leere Fassung mit „Birne einer Wärmelampe" benutzen
10. In den Raum (Garderobe) neben der Lounge-Bar gehen und dort das Deodorant durch das Gleitspray aus Larrys Kabine (Kabine 0) ersetzen
11. Knopf am Regal drücken
12. Beim nächsten Besuch der Show nimmt Larry an der Show teil
13. Nach der Show auf die Bühne gehen und Gegenstände mitnehmen (➠ Fernbedienung, batteriebetriebene Lämpchen)
14. Im Statuengarten auf das Baugerüst klettern
15. Stahlstift in der Decke mit den batteriebetriebenen Lämpchen benutzen
16. Beim Hufeisenwettbewerb die TLP-Karte mit dem Hintern des Pegasus benutzen
17. Fernbedienung mit Hufeisenziel benutzen
18. Beim Hufeisenziel „Spielen" anklicken (➠ Larry gewinnt Hufeisen-Wettbewerb)
19. TLP-Korte aus Kartenschlitz entnehmen

Wie kann ich den Schaltkasten auf der Brücke öffnen?

Voraussetzung: Larry muß die Venus-Würfel-Statue am Casino-Eingang zum Einsturz gebracht haben. Dort klettert er auf dem Baugerüst nach oben und entnimmt den Schraubenzieher aus dem Werkzeugkosten (➠ Schraubenzieher). Damit läßt sich nun der Schaltkasten öffnen. Die Segelmotor-Sicherung wird nun mit dem Überbrückungsdraht (➠ Jackpotvermeider) aus dem Ruheraum benutzt.

Wie gewinne ich die Kapitän-Kochmeisterschaft?

1. In der Kombüse den „Eingewickelten Fisch" auf dem Tisch nehmen
2. Den Fisch auspacken (➠ Illustriertenseite)
3. Illustriertenseite anschauen (➠ Rezept)
4. Rezept genau lesen
5. In der Kombüse: Topf und Salzstreuer nehmen (➠ Topf, Salz)
6. Im „Unteren hinteren Laderaum" (Hausmeisterschlüssel von Xqwzts paßt) den Topf mit dem „V. Biber" benutzen (➠ Bibermilch)
7. Der Schafstatue auf dem Vorderdeck Kumquats entnehmen



8. Beim Barkeeper Johnson (Bar in der Lounge) Limettensaft bestellen (➠ Limettensaft)
9. In Kabine 0 (Larrys Kabine): „Schimmel" vom Boden der Dusche mit Tranchiermesser entnehmen (➠ Schimmel). Hinweis: Drew Barringmore muß vorher unbedingt in der Kabine gewesen sein!
10. In der Kombüse: CyberKäse 2000 mit Venezuelanischer Bibermilch benutzen (➠ Venezuelanischer Biberkäse)
11. Kumquats mit Tranchiermesser benutzen (➠ Kumquat-Quiche)
12. Kumquat-Quiche mit Orgasmus-Puder (aus Kabine 510) benutzen (➠ Quiche de Larry)
13. Im Kochwettbewerb-Raum den Quiche auf das Förderband stellen (➠ Larry gewinnt den Wettbewerb)

Wie gelange ich in den „hinteren Laderaum" und den Bugladeraum?

Den Schlüssel bekommt man von Xywzts im Austausch für einen Reisepaß. Letzteren bekommen Sie an der Rezeption (Purser Peter), wenn Sie diesem einen „Ausweis mit Paßphoto" präsentieren.

Wie gewinne ich den „Der bestgekleidete Mann"-Wettbewerb?

1. Tür zum Ballsaal öffnen
2. Mit Jamie Lee Coitus reden
3. Schaltkasten auf der Brücke mit dem Schraubenzieher (aus dem Werkzeugkasten auf dem Gerüst der Venus-Würfel-Statue beim Casinoeingang) öffnen
4. Segelmotor-Sicherung mit dem Überbrückungsdraht (aus dem Ruheraum) kurzschließen
5. Auf den Segelmast klettern (Leiter auf der Brücke)
6. Segel ansehen (➠ Segel wird gehißt)
7. Mit Tranchiermesser (aus dem Restaurant) ein Stück Segeltuch herausschneiden (➠ Polyestertuch)
8. Jamie Lee Coitus das Segeltuch überreichen
9. Raum verlassen und gleich darauf zurückkehren
10. Zettel an der Tür lesen und Bühnentür öffnen (➠ Modenschau)
11. Ins Zimmer des Kleidungswettbewerbs gehen
12. Reißverschluß des Mannequins öffnen (➠ TLP-Karte wird gescannt)
13. Larrys Kleidung wird gescannt und zum Sieger erkoren

Wie gewinne ich den Achterdeck-Bowling-Wettbewerb?

Voraussetzung: Hausmeisterschlüssel (erhältlich bei Xqwzts), Deodorant (muß in der Garderobe neben der Lounge-Bar gegen das Gleitspray ausgetauscht werden)

1. Neben der Kaffeemaschine im Ruheraum die Tube Gleitcreme mitnehmen („SO-Gleitcreme Extra Feucht")
2. Im Nebenzimmer des Ruheraums (Xqwzts) den Luftschacht mit dem Schraubenzieher öffnen
3. Durch den Luftschacht klettern
4. Im dunkeln sich selbst („Du") suchen und ausziehen (➠ Rausschmiß)
5. Cut-Scene in der Kabine (Besuch der „Frau in Schwarz") abwarten (➠ Damentaschentuch)
6. „Hinteren Laderaum" mit Hausmeisterschlüssel öffnen
7. Behältertür öffnen
8. Pins mit Deodorant einsprühen
9. Taschentuch mit Gleitcreme benutzen (➠ „Benutztes Taschentuch")

Wo finde ich was?

Gegenstand	Fundort	Zweck
Aktien-Zertifikat	Kabine 71 9 (Annette Ammbumsen)	Übergabe an Kapitän Thygh
Ausweis mit Paßphoto	Entsteht aus Gummikleber, Kabinenschlüsselkarte und „Schmutzige Bildchen" (von Xywzts)	Eintausch bei Purser Peter gegen Paß
Batteriebetriebene Lämpchen	Lounge (nach „Die Möpse"-Show)	Umwickeln des Stahlstifts auf dem Baugerüst am Casino-Eingang
Bibermilch	Unterer hinterer Laderaum	Herstellung des Venezuelanischen Biberkäses
Birne einer Wärmelampe	Restaurant (Wang)	Ersetzen der Galerie-Lampe in der Lounge
Buch „Die erotischen Abenteuer des Herkules"	Drew Barringmore (Kleidungsfreier Pool)	Austausch mit Buch „Prüde und Stolz"
Buch „Prüde und Stolz"	Bücherstapel auf dem Bibliotheks-Tisch	Austausch mit Buch „Die erotischen Abenteuer des Herkules"
Deodorant	Garderobe neben der Lounge-Bar	Besprühen der Bowling-Pins im hinteren unteren Laderaum
Fernbedienung	Lounge (nach „Die Möpse"-Show)	Aktivierung der batteriebetriebenen Lämpchen vom Hufeisenziel aus
Feuerwehrschlauch	Wasserschlauchkasten (Promenadendeck)	Verbindung mit Wasserleitung in Larrys Kabine
Gleitspray	Larrys Kabine („Kabine 0")	Ersetzen des Deodorants in der Garderobe neben der Lounge-Bar
Gummikleber	Tisch in der Bibliothek	Herstellung eines Ausweis
Hausmeisterschlüssel	Xqwzts	Zugang zu Hinterem Laderaum, Unterem hinteren Laderaum und Bugladeraum
Illustriertenseite	Eingewickelter Fisch (Kombüse)	Rezept für Venezuelanischen Biberkäse
Kabinenschlüsselkarte	Purser Peter	Herstellung eines Ausweis
Kleines Haarstrickset	Nachttisch im Hotelzimmer	Befreiung von den Handschellen
Klopapier	Larrys Kabine („Kabine 0")	Manipulation der Souvenirwürfel
Kumquats	Schafstatue (Vorderdeck)	Verzierung des Venezuelanischen Biberkäses
Lebensversicherungs-Police	Stuhl im „Orgien-Zimmer"	Übergabe an Annette Ammbumsen
Limettensaft	Johnson (Barkeeper in der Lounge)	Herstellung des Venezuelanischen Biberkäses
Orgasmuspuder	Tisch in Kabine 510	Behandlung des Kumquat-Quiche
Paß	Purser Peter	Übergabe an Xqwzts
Polyester-Tuch	Segelmast	Übergabe an Jamie Lee Coitus
Salz	Kombüse	Herstellung des Venezuelanischen Biberkäses
Schimmel	Dusche in Larrys Kabine nach Drews Auftritt	Herstellung des Venezuelanischen Biberkäses
Schmutzige Bildchen	Xqwzts	Herstellung eines Ausweis
Schraubenzieher	Werkzeugkosten auf dem Gerüst der Venus-Würfel-Statue	Öffnen des Schaltkastens auf der Brücke, Öffnen des Luftschachts im Raum von Xqwzts
Schraubzwinge	Nachttisch im Hotelzimmer	Befreiung von den Handschellen
SO-Gleitcreme Extra Feucht	Ruheraum (neben der Kaffeemaschine)	Präparierung der Bowlingkugel
Souvenirwürfel	Venus-Statue am Casino-Eingang	Einsatz am Roulette-Tisch
Taschentuch	„Frau in Schwarz" (nach Orgien-Raum)	Präparierung der Bowlingkugel
TLP-Punktekarte	Lounge	Teilnahme an den Wettbewerben
Topf	Kombüse	Herstellung des Venezuelanischen Biberkäses
Tranchiermesser	Restaurant (Wang)	Herausschneiden eines Segeltuch-Stücks
Überbrückungsdraht	Pinnwand im Ruheraum („Jackpotvermeider")	Kurzschließen der Segelmotor-Sicherung

10. Beim Bowling-Wettbewerb: Walroßstatue mit TLP-Karte benutzen (➠ Bowlingkugel)
11. Bowlingkugel entnehmen und mit „Benutztes Taschentuch" benutzen
12. Sicherheitshalber im Menü „Spiel" die „Schiffs-Stabilatoren" aktivieren
13. Bowlingkugel benutzen (➠ Larry gewinnt den Bowling-Wettbewerb)

Wie bekomme ich einen Paß für Xqwzts?

1. Xqwzts auf Photographien ansprechen (➠ Schmutzige Bildchen)
2. Kleber (vom Tisch in der Bibliothek) mit Bildchen benutzen (➠ „Klebrige Photographie")
3. „Klebrige Photographie" mit Kabinenschlüsselkarte benutzen (➠ „Ausweis mit Paßphoto")
4. Purser Peter an der Rezeption den „Ausweis mit Paßphoto" überreichen (➠ Paß)
5. Xywzts den Paß geben (➠ Hausmeisterschlüssel bleibt zurück)

Welche Bedeutung hat Rod, der Luftballon-Mann auf dem Vordeck?

Nicht die geringste. Wir haben es hier mit einem sogenannten „Roten Hering" zu tun; Rod dient also nur zur Verwirrung des Spielers.

Wie komme ich am Wachhund „Killer" auf der Brücke vorbei?



Schoßhündchen Killer muß nicht überlistet werden und spielt daher keine Rolle. Alle relevanten Aktionen werden auf der Außenseite der Brücke erledigt.

Ich habe alle Wettbewerbe gewonnen. Was nun?

1. An der Tür der Kapitänskajüte „klopfen" (wortwörtlich eintippen!)
2. Nach dem Cinematic mit Kapitän Thygh unterhalten und sämtliche Dialoge durchgehen
3. Im Raum im hinteren Teil des Restaurants den zweiten Stuhl von links genauer anschauen (Stuhlfläche anklicken) und Zettel mitnehmen (➠ Lebensversicherungspolice)
4. Lebensversicherungspolice zu Kapitän Thygh tragen und zeigen
5. An der Rezeption: Purser Peter auf „Annette Ammbumsen" ansprechen
6. Mit dem „Weißen Service-Telefon" Purser Peter anrufen und sich (gegebenenfalls mehrmals) mit der Kabine von Annette Ammbumsen verbinden lassen (➠ Larry wird jedesmal abgewimmelt)
7. Purser Peter nach „Mein Konto" fragen (➠ Purser Peter verschwindet)
8. Telefon auf dem Tisch ansehen und Wahlwiederhol-Taste drücken
9. Wiederholen Sie die Prozedur (anrufen, nach Konto fragen, Telefon anschauen), bis auf dem Display statt „1134" die Zimmernummer von Annette Ammbumsen erscheint („GO OIL" = 71009"). Auf der Schiffskarte erscheint nun diese „Suite des Besitzers", die Larry problemlos betreten kann.
10. In Kabine 71009: Ins Bett „einsteigen" (➠ Cinematic, Rausschmiß durch Annette Ammbumsen)
11. Rückkehr zur Tür vor Kabine 71009 und Knopf neben der Tür drücken
12. Annette Ammbumsen die Lebensversicherungs-Police zurückgeben (➠ Aktienzertifikat)
13. Larry zeigt Kapitän Thygh das Aktienzertifikat, das ihn zum Eigentümer der Reederei macht (➠ Happy-End)

Petra Maueröder ■

Komplettlösung Teil 1 - Die Alliierten

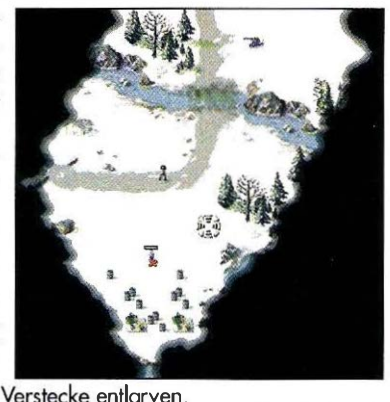
C&C - Alarmstufe Rot

Einsatz erfolgreich: Westwood knüpft mit Alarmstufe Rot nahtlos an den Welterfolg Command & Conquer an. Bewährtes Gameplay, aufgebohrte Grafik, anspruchsvolle Missionen - Echtzeit-Strategie, wie sie schöner nicht sein könnte. Getreu dem bewährten Motto „Entwickelt von Westwood, vermarktet von Virgin, gelöst von PC Games" starten wir in dieser Ausgabe mit einer umfangreich illustrierten Komplettlösung der Alliierten-Missionen. Nachdem die ersten beiden Levels bereits im Handbuch „vorgespielt" werden, steigen wir direkt in Mission 3 ein.

Mission 3

Missionsziel: Alle Brücken zerstören

Strategie:

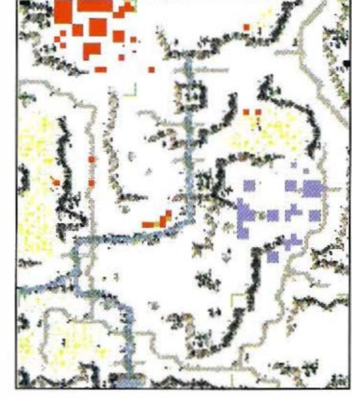


1. Sie können zu Beginn der Mission 3 unter zwei Einsatzgebieten wählen, die hinsichtlich der Landschaft anders aufgebaut sind. Wichtig: Tanya muß rechtzeitig auf Hunde reagieren. Speichern Sie regelmäßig, da sich hinter den Bäumen oft Soldaten verschanzt haben, die man nicht auf den ersten Blick erkennt. Mit dem Cursor (verwandelt sich in ein Fadenkreuz) können Sie die Verstecke entlarven.
2. Bei einer Karte kommt ein Mechanobot aus einem zivilen Gebäude gerannt, bei der anderen müssen Sie aufpassen, daß Sie nicht gleich zu Beginn auf Fässer ballern und somit Ihren „Heiler" versehentlich umbringen. Töten Sie nur den Soldaten, dann können Sie die Kontrolle über den Mechanobot übernehmen. Eventuelle Verletzungen können so sofort kuriert werden.
3. Durch Sprengung der Fässer können ganze Scharen von Cyborgs eliminiert werden. Aus der Distanz können Sie zusätzlich das Artillerie-Fahrzeug einsetzen.
4. An einigen Stellen muß Tanya die Brücke VOR der Sprengung überqueren, da sie ansonsten in einer Sackgasse landet. Speichern Sie daher vor dem Anbringen der Sprengladungen unbedingt ab.

Mission 4

Missionsziele:

- Alles zerstören



Strategie:

1. Wenn Sie in Mission 2 einen Stützpunkt gebaut haben, können Sie jetzt wieder darauf zurückgreifen.
2. Verschanzen Sie die Gebäude hinter Rak-Zeros (fangen die Angriffsjäger ab), Bunkern und Geschütztürmen.
3. Nutzen Sie Minenfahrzeuge, um die Angriffswege möglichst gut zu verminen. Achten Sie darauf, daß die Erztransporter in jedem Fall noch ungehindert und ohne Umwege auf die Erntefelder fahren können.
4. Konstruieren Sie Unmengen von leichten Panzern und manövrieren Sie diese in Richtung Westen zum feindlichen Lager (siehe Karte). Zunächst werden die Flammentürme zerstört, anschließend kümmert man sich um die widerstandsfähigen Panzer der Sowjets.



Mission 5

Missionsziele:

- Spion in die Waffenfabrik der feindlichen Basis einschleusen und LKW kapern
- Tanya aus dem feindlichen Tech-Zentrum befreien
- Flarak-Stellungen zerstören
- Sämtliche sowjetischen Gebäude und Einheiten vernichten

Strategie:

Je nachdem, für welche Mission Sie sich entscheiden, sieht die Landkarte anders aus. Die Vorgehensweise ist aber fast identisch.



1. An den Flammentürmen auf Karte A kommt der Spion gefahrlos vorbei. Schützen Sie ihn aber unbedingt vor den Wachhunden! Wenn Sie einige Sekunden abwarten, können Sie den Agenten über den östlichen Zugang der Basis einschleusen und ihn durch geschicktes Herumlaufen um das Gebäude vor den Tieren retten. Auf Karte B bringen Sie den Spion über den Südeingang in das Quartier.
2. Lassen Sie den Spion die Waffenfabrik infiltrieren; ein LKW setzt sich nun in Bewegung und durchquert eigenständig die halbe Karte, bis er im Nordosten bzw. Süden auf eine Halbinsel gelangt. Der Spion betritt das Tech-Center und befreit Tanya, die nach wenigen Sekunden auftaucht und sämtliche Flaraks sprengen muß. Achten Sie jetzt verstärkt auf Infanteristen und Hunde.
3. Wenn der Transport-Hubschrauber landet, steigt Tanya ein und wird automatisch in Sicherheit gebracht. Bei der Karte mit der südlichen Halbinsel haben Sie die Möglichkeit, vorher noch mehrere Flugfelder, Kraftwerke und einen Bauhof zu sprengen. Vor Ablauf der Viertelstunde muß Tanya auf jeden Fall an Bord sein.
4. Gleichzeitig mit dem Abheben des Helis erscheinen am Startpunkt mehrere Transport-Boote mit Panzern, Infanteristen und Invasoren. Schicken Sie die Panzer voran und beseitigen Sie zunächst die anstürmenden feindlichen Truppen, um danach die Flammentürme mit wenigen Schüssen zu zerstören. Wenn auch alle weiteren Einheiten (Gebäude unbedingt unangetastet lassen, Fässer nicht beschießen!) innerhalb der Basis getötet wurden, treten die Invasoren in Aktion.
5. Mit Ihren Panzern zerstören Sie die Kraftwerke, den Bauhof, die

Cyborg-Fabrik und die Waffenfabrik so weit, bis deren Schadensanzeige „rot" wird. Stoppen Sie dann das Bombardement und schleusen Sie einen Invasoren in das jeweilige Gebäude. Ab diesem Zeitpunkt stehen Ihnen die Baumöglichkeiten der Sowjets offen.

6. Mit zwei Erz-Raffinerien finanzieren Sie Panzer und V2-Raketenwerfer, die Sie zur nachfolgenden Offensive benötigen.
7. Ein Panzerverband greift die roten Ernter westlich Ihrer Basis an; dadurch schneiden Sie dem Gegner den Nachschub ab. Vorsicht: Ab jetzt müssen Sie mit verstärkten Angriffen von seiten der Sowjets rechnen. Gewappnet mit ausreichend Einheiten dürfte der Abschluß der Mission leichtfallen.

Mission 6

Missionsziele:

- Aufbau eines Stützpunkts
- Einschleusen eines Spions ins Technologie-Zentrum
- Sowjetische Basis zerstören

Strategie:

1. Plazieren Sie das Baufahrzeug möglichst bald. Erze sind in ausreichender Menge gegen Süden hin vorhanden, so daß zwei, drei Erz-Raffinerien durchaus Sinn machen.
2. An der Küste landen immer wieder sowjetische Transportboote mit Panzern und Soldaten. Geschütze und Tarnbunker sowie einige Kampfpanzer wehren die Angriffswellen ab.
3. Mit mehreren Flaraks schützen Sie sich vor den angreifenden Kampfflugzeugen, die in regelmäßigen Abständen angreifen.
4. Sobald Sie über eine Werft verfügen, starten Sie mit der Produktion von Kanonenbooten, die das Meer nach U-Booten absuchen. Vorsicht vor Tesla-Spulen und Mammut-Panzern am Ufer im östlichen Teil der Karte!



5. Wenn die Gefahr durch U-Boote gebannt ist, stellen Sie ca. zehn Panzer her und verfrachten diese in Transport-Boote. Damit schippern Sie mit einem Kanonenboot als Begleitschutz zunächst an der eigenen Bucht entlang nach Norden, dann am oberen Kartenrand nach Osten und landen dann im Nordosten an der Küste der Sowjets. Rechnen Sie mit massiver Defensive in Form von Mammut-Panzern und V2-Raketenwerfern.
6. Finden Sie heraus, wo sich das Technologie-Zentrum befindet (siehe Karte). Bestücken Sie ein Transportboot mit einem Spion und bringen ihn zu diesem Gebäude.
7. Mit weiteren Lieferungen an Panzern und Artillerie schießen Sie die gegnerische Festung kurz und klein. Tip: Zerstören Sie zunächst die Kraftwerke (legt Tesla-Spulen lahm) und den Bauhof. Dies hindert die Sowjets am Bau neuer Anlagen.

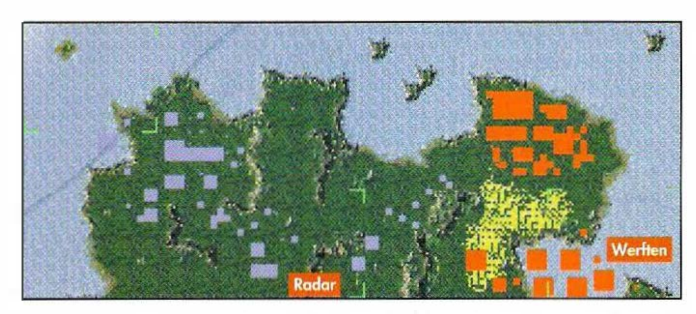
Mission 7

Missionsziele:

- Kommunikations-Zentrum (Radarzentrale) besetzen
- Sämtliche U-Boot-Werften zerstören

Strategie:

1. Beim Eintreffen im Nordwesten entledigen Sie sich zunächst des feindlichen U-Boots mit Hilfe der mitgebrachten Schiffe. Ihr Transport-Boot liefert das Baufahrzeug an (sofort plazieren). Die gegnerischen Einheiten sollten Sie nicht weiter beunruhigen - noch dazu können Sie auf baldige Verstärkung hoffen. Sichern Sie die Küste



ab, denn von dort müssen Sie mit anlandenden Transportbooten (inklusive Panzern und Infanteristen) der Sowjets rechnen.

2. Konstruieren Sie eine funktionstüchtige Basis, inklusive Werft und umfangreichen Verteidigungsanlagen. Dazu zählen insbesondere Geschütze und Bunker. Sichern Sie vor allem die Schlucht südöstlich Ihrer Basis, denn dort tauchen immer wieder Panzer und V2-Raketenwerfer nebst Infanteristen auf.
3. Von Osten her müssen Sie regelmäßig mit Angriffen von sowjetischen MiGs, Hinds und Yaks rechnen. Deshalb gehören großzügig verteilte Flarak-Stellungen zur Grundausstattung Ihres Stützpunkts. Die ersten Luft-Attacken können Sie abwenden, indem Sie Rak-Zeros produzieren und auf Ihr Gebiet aufteilen.
4. Ihre Energie-Anlagen schützen Sie am besten mit Tarnbunkern. Denn trotz Flaraks ist es nie ganz auszuschließen, daß ein Transportflugzeug durchkommt und Fallschirmspringer ablädt, die aufgrund ihrer Menge enorme Schäden anrichten. Zwei, drei Tarnbunker machen mit den gegnerischen Soldaten kurzen Prozeß.





5. Suchen Sie das Gewässer mit Kanonenbooten sorgfältig nach U-Booten ab.
6. Die Sowjets haben in der gesamten Basis Tesla-Spulen aufgestellt. An der Meerenge in der oberen Kartenmitte können Sie vorbeifahren, wenn Sie sich ganz am Kartenrand halten und dem Ufer nicht zu nahe kommen.
7. Sobald Sie es sich gemütlich eingerichtet haben, starten Sie mit der Suche nach der Radarzentrale, die sich am südlichen Kartenrand befindet (orientieren Sie sich am besten anhand der Karte). Beseitigen Sie alle Einheiten und Bauwerke und riegeln Sie das Gebiet großräumig ab. Achtung: Die Radarzentrale darf auf gar keinen Fall zerstört werden! Statt dessen schießen Sie dieses Gebäude in den roten Schadensbereich und setzen dann einen Invasar ein. Wenn Sie die Radarzentrale übernommen haben, ist das erste Missionsziel erreicht.
8. Verschanzen Sie Ihren Stützpunkt hinter Geschützen, Tarnbunkern und Flaraks und sichern Sie sich das Erz-Feld nördlich der Radarzentrale. Mit dem Erz finanzieren Sie den Bau weiterer Kanonenboote, die sich um die Beseitigung der U-Boote kümmern. Achtung: Im Südosten befinden sich Unmengen der Submarines, die obendrein Rückendeckung von mehreren Tesla-Spulen erhalten.
9. Um die Gefahr durch Tesla-Spulen reduzieren, müssen Sie die Energie-Anlagen der Sowjets dezimieren. Erkunden Sie das feindliche Gebiet notfalls durch einen Amoklauf von ein, zwei Kampfpanzern bis zum südöstlichen Teil der Karte. Wenn die Kraftwerke sichtbar werden, plazieren Sie Ihre Artillerie am Gebirgsrand und zerstören aus der Distanz die Anlagen. Anschließend können Sie mit einem Panzer-Bataillon in die Basis einfallen und die relativ geringe Gegenwehr überrollen.

10. Insgesamt vier U-Boot-Werften müssen vernichtet werden. Das passiert entweder von der Landseite aus (am besten mit Artillerie), oder Sie setzen Zerstörer bzw. Kanonenboote ein.

Mission 8

Missionsziele:

- Bewachung von Technologie-Zentrum, Chronosphäre und Schattengenerator
- Bereitstellung von ausreichend Energie nach Ablauf der 45 Minuten

Strategie:

1. Links oben kommen mehrere Panzer und Ranger, ein Baufahrzeug (umgehend plazieren) und zwei Zerstörer an.
2. Die beiden Schiffe schicken Sie am östlichen Ufer entlang nach Süden; von der Seeseite aus unterstützen Sie diese Einheiten beim Kampf gegen Raketenwerfer und Landungsboote. Währenddessen erleben Sie die Zerstörung von ein bis zwei Kraftwerken im Süden mit, gegen die Sie nichts unternehmen können.
3. Die Stromversorgung ist für den schnellen Aufbau einer guten Verteidigung eminent wichtig. Die Attacken erfolgen dabei insbesondere von der Nord- und Ostseite her. Schließen Sie Zugänge mit Betonmauern und postieren Sie DAVOR einige Geschütztürme nebst Tarnbunkern. Wird eines der Geschütze zerstört, ersetzen Sie es sofort!
4. Sobald genügend Energie bereitsteht, schützen Sie Ihre Kraftwerke rechts neben den Generatoren mit Flak-Geschützen. Da letztere ohne Strom nicht funktionieren, müssen Sie zunächst die Energiesversorgung sicherstellen. Bis dahin genügt es, mehrere Rak-Zeros über das Gelände zu verteilen. Weiterer Vorteil der Infanteristen: Sie können während des Herstellungsprozesses andere Gebäude konstruieren.
5. Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf Ihren Bauhof. Verminen Sie mit den beiden Minenfahrzeugen das Gebiet nach rechts; die zur Verfügung stehenden Panzer genügen zum Schutz der Anlage.
6. Den Erznachschub gewährleisten ein bis zwei Transporter, die einen schmalen Spalt am rechten Ausgang nutzen. Diese Einfahrt muß massiv mit Geschützbunkern versehen werden.
7. Bauen Sie mindestens drei Kraftwerke mehr als zur Grundversorgung der Basis notwendig sind. Wenn Sie dieses Polster aufrechterhalten, sollte nach der Dreiviertelstunde auf jeden Fall genügend Energie bereitstehen.



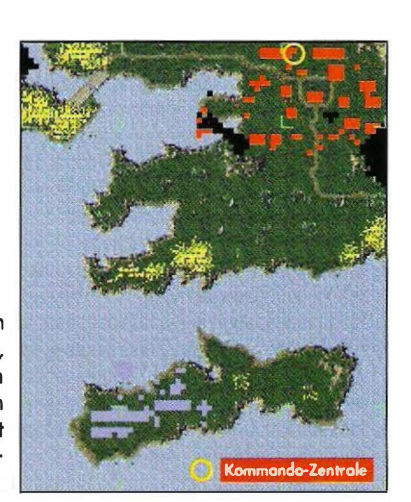
Mission 9

Missionsziele:

- Spion in gegnerische Kommandozentrale einschleusen
- Überläufer Vladimir Kosygin zur eigenen Basis bringen

Strategie:

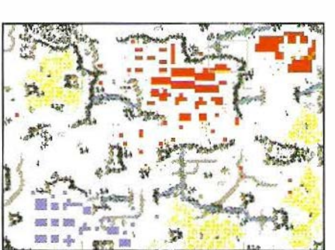
1. Ein Transportschiff lädt im SW ein Baufahrzeug ab, das Sie direkt aufstellen können. Sie befinden sich auf einer kleinen Insel mit eingeschränkten Erz-Vorkommen.





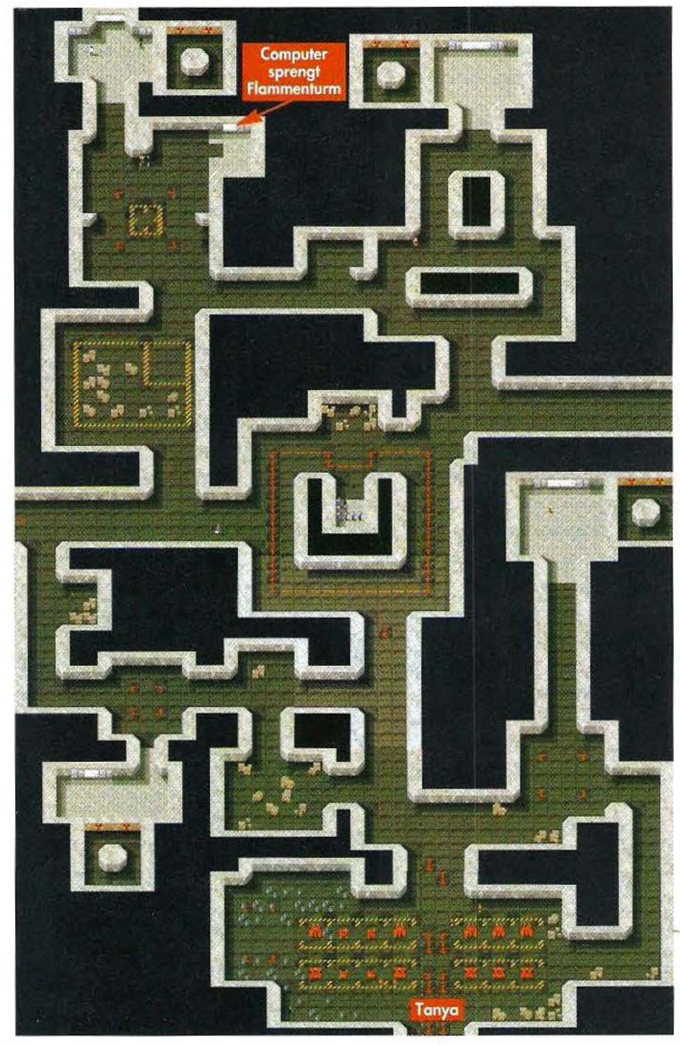
2. Relativ unangenehm sind die permanenten Luftangriffe, so daß Floraks eine unabdingbare Voraussetzung für die Sicherheit Ihrer Basis darstellen.
3. Bauen Sie möglichst bald Kanonenboote und Zerstörer und erkunden Sie damit die Gewässer um Ihr Eiland. In der unteren Hälfte der Karte ist keine Gefahr zu erwarten, während es in den Buchten im oberen Teil nur so vor sowjetischen U-Booten wimmelt.
4. Sobald Sie die gegnerische U-Boot-Flotte vernichtet haben, können Sie mit dem Bau zweier Transportboote beginnen. Diese bestücken Sie mit Kampfpanzern, Rak-Zeros (zur Abwehr von Flugzeugen) und Artillerie und schicken das Ganze nach Norden (möglichst am linken Kartenrand entlangschippern). Ein begleitendes Kanonenboot schützt vor übersehenen U-Booten. Am Ufer gehen die Einheiten von Bord und wehren zunächst die anstürmenden Mammuts ab. Achten Sie darauf, daß sich Ihre Schiffe nicht zu weit nach rechts vorwagen, denn die Sowjets haben an strategisch wichtigen Punkten Tesla-Spulen errichtet. Gleiches gilt für Ihre Londeinheiten, die Sie am oberen Kartenrand entlangmanövrieren müssen.
5. Sobald sich eine Verschnaufpause bietet, produzieren Sie einen Spion und beordern ihn im Transportboot an die obere Küste. Die Kommandozentrale befindet sich direkt hinter dem Zugang im Nordwesten; an den Tesla-Spulen, sowjetischen Soldaten und Flammenwerfern kommt der Spion problemlos vorbei. Lediglich auf die Wachhunde müssen Sie achtgeben.
6. Sobald der Spion in diesem Gebäude verschwunden ist, taucht Vladimir Kosygin auf. Auch er wird von den Schäferhunden erkannt, was voraussetzt, daß Sie den linken oberen Teil des Stützpunkts weitgehend „räumen" müssen, damit der Deserteur entkommen kann. In diesem Zusammenhang sei auf den inzwischen eingetroffenen Kreuzer verwiesen, der direkt vor Ihrem Stützpunkt ankert. Manövrieren Sie ihn in die obige Bucht und zerstören Sie aus sicherer Entfernung die Tesla-Spulen, die Flammenwerfer und olle feindlichen Infanteristen sowie die Hunde. Jetzt kann sich Kosygin zur Küste durchschlagen. In einem Transportboot schaffen Sie Kosygin zu Ihrer Basis und lassen ihn aussteigen.

Mission 10



Missionsziele:
- Alle Gebäude der Sowjets vernichten
- Kommando-Zentrale besetzen
- Befehlszentralen ausschalten

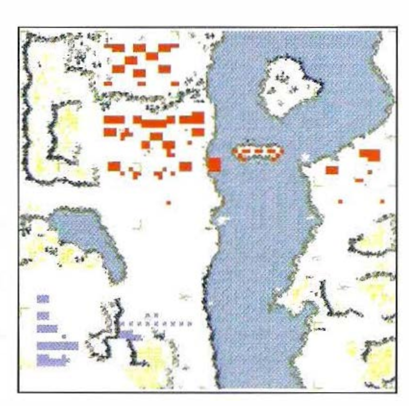
Strategie:
1. Diese Mission gliedert sich in zwei Teile: Zunächst geht es darum, im Südwesten der Karte eine Basis zu installieren und von dort aus die Angreifer in Schach zu halten.
2. Bauen Sie sofort Ihr Lager auf und statten Sie es mit einer wirkungsvollen Verteidigung aus. Flak-Abwehr ist unverzichtbor, da die Gegenseite etliche MiGs einsetzt. Wenn Sie sich dieser Gefahr entledigen möchten, empfiehlt sich ein Vorstoß mit Helikoptern in die rechte obere Ecke; dort finden Sie sämtliche Flugfelder (Fässer beschießen).
3. Halten Sie sich möglichst von der Kommando-Zentrale fern (siehe Karte). Sobald Sie mit Helikoptern o. ä. in die Nähe der Atomraketenbunker kommen, feuern die Sowjets die Raketen ob. Danach bleibt Ihnen gerade mal noch eine Stunde, um o) die Kommandozentrale zu besetzen und b) die erste „Indoor"-Mission abzuschließen. Daher sollten Sie zunächst entsprechende Reichtümer für die massive Produktion von Panzern, Artillerie und Helis anhäufen.
4. Die Erzfelder sind weit über das Gelände verstreut. Verteilen Sie Panzer auf diese Gebiete, um sich vor sowjetischen Panzern und Soldaten zu schützen. Wenn Sie noch einige Rok-Zeros dazustellen, sind Ihre Erztransporter vor MiG- und Yak-Angriffen sicher.



5. Sie verfügen über eine ausreichend große Armee? Prima, dann kann's ja losgehen: Mit Helikoptern schalten Sie zunächst die Flaraks und die Kraftwerke aus, lassen ober die Luftabwehr in der Nähe der Kommandozentrale unberücksichtigt. Danach können Sie ungestört die restlichen Gebäude bombardieren; Kampfpanzer unterstützen die Lufteinheiten.
6. Produzieren Sie einen BMT und mehrere Invasoren. Wenn der Bauhof, die Waffenfabrik und die Cyborg-Fobrik zerstört sind, haben Sie den Rücken für die Einnahme der Kommandozentrale frei. Der BMT mit den Invasoren fährt bis vor die Mauern dieser Anlage. Jetzt können Ihre Helikopter die beiden Flaraks zerstören. Kurz darauf wird Sie eine Meldung erreichen, daß die Sowjets vier Atomraketen abgeschickt hoben. Ihnen bleiben ob diesem Zeitpunkt genau 60 Minuten: Reißen Sie die Mauern um die Kommandozentrale ein, schießen Sie die Anlage mit den Helis „rot" und schlagen Sie dann eine Schneise durch das verminte Gelände (Vorsicht!) direkt zur Zentrale. Dorthin lotsen Sie den BMT, lassen einen Invasor aussteigen und besetzen das Gebäude.
7. Hier beginnt die Indoor-Mission: Je schneller Sie die Kommandozentrale betreten haben, desto mehr Zeit verbleibt Ihnen nun. Ihre Aufgabe: Mit den Invasoren vier Computer finden und diese deaktivieren. Die offensichtlichste Möglichkeit besteht darin, mit den Soldaten herumzuwetzen, alle sowjetischen Rivalen auszuschalten und Verletzungen mittels Mechano-Bot zu heilen; die Invasoren hält man immer schön im Hintergrund und läßt diese bei den Computern aktiv werden. Die elegantere und schnellere Alternative: Einer der Spione läuft vom Startpunkt aus rechts um die Ecke, dann in Richtung Süden und orientiert sich dabei an der Kartenmitte. Entgegenkommende Soldaten werden den Spion nicht bemerken, wohl aber Wachhunde - ein Sicherheitsabstand zu den Tieren ist also erforderlich. Die zurückbleibende Partei bleibt wo sie ist; vorbeikommende Infanteristen und Hunde werden weitgehend in Eigenregie ausgeschaltet.

8. Unten angekommen, findet der Spion einen Raum voller sowjetischer Panzer. Dort trifft er auf Tanya, die nun den Rest der Mission bestreitet. Lotsen Sie Tanya vorsichtig durch die Flure und achten Sie auf anstürmende Hunde und Wachposten. Häufiges Speichern schützt vor unnötigem Frust, falls z. B. ein granatenwerfender Soldat zu spät erkannt wird; Schäden kuriert der Mechano-Bot am Startpunkt.
9. Wenn der Weg frei und sicher ist, können Sie einen Invasor zum jeweiligen Computer schicken (einfach davor postieren). Vorsicht ist lediglich bei der Anlage in der linken oberen Ecke angebracht: Der Flammenwerfer stellt für Ihre Invasoren eine tödliche Gefahr dar. Da hilft nur „Augen zu und durch": Der betroffene Invasor drängt sich an der Wand entlang zur kleinen Nische auf der rechten Seite; einen einmaligen Treffer des Flammenwerfers steckt er dabei locker weg. Sobald er die Metallplattform betritt, wird die stationäre Waffe automatisch gesprengt, und der Invasor kann nun risikolos den letzten der vier Computer deaktivieren.

Mission 11

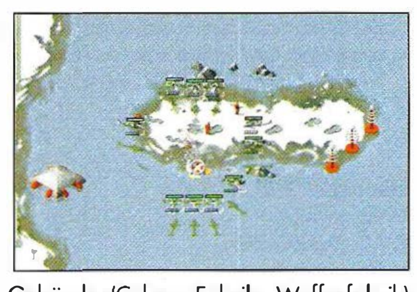


Missionsziele:

- Kontrolle über die Wolga (Zerstörung der sowjetischen Einheiten)

Strategie:

1. In der südwestlichen Ecke treffen Ihre beiden Baufahrzeuge ein. Eines wird direkt oberhalb des Startpunkts plaziert, das andere fährt begleitet von den Panzern am unteren Kartenrand entlang und dann den „Gebirgspaß" nach oben. Direkt oberhalb des Mineralien-Feldes können Sie mit dem Bau beginnen. Die Kraftwerke und Erzraffinerien werden um das linke Hauptquartier gruppiert, alle waffenproduzierenden Gebäude (Cyborg-Fabrik, Waffenfabrik) hingegen in Basis 2. Bald werden Sie von zwei Mammut-Panzern Besuch bekommen; falls möglich, sollten Sie daher frühzeitig Kampfpanzer produzieren.



2. Ihr rechter Bauhof wird mit Verteidigungsanlagen umstellt. Direkt danach muß auch die andere Niederlassung entsprechend gegen Angriffe zu Lande und in der Luft abgeschirmt werden.
3. Mit Flak-Stellungen und Geschütztürmen arbeiten Sie sich in östlicher Richtung vor, bis Sie auf die „Wolga" stoßen. Dort bauen Sie eine Werft und fabrizieren in erster Linie Kanonenboote.
4. In Ihrer linken Basis richten Sie einen umfangreichen Kampfhubschrauber-Stützpunkt; ein Dutzend Helikopter sind Pflicht. Mit den Hubschraubern greifen Sie die sowjetischen Flak-Geschütze (wichtig: die Gebäude auf dem Plateau im Norden der Karte) und anschließend die Kraftwerke an. Zur Vorbeugung gegen neue Bauten und Einheiten des Gegners werden Baufabriken, Waffen- und Cyborg-Fabriken vernichtet.
5. Die Hubschrauber fliegen die kleine Insel inmitten des Flusses an und beseitigen die Flaks, gefolgt von den mangels Energie funktionsuntüchtigen Tesla-Spulen.
6. Mit den Kanonenbooten suchen Sie die Wolga nach U-Booten ab.
7. Die übriggebliebenen Bauwerke macht man mittels der Hubschrauber dem Erdboden gleich. Gebäude in Küstennähe können auch von

Zerstörern und Kanonenbooten bombardiert werden. Sobald alle roten Units und Unterkünfte von der Karte verschwunden sind, tauchen aus dem Süden die angekündigten Schiffsverbände auf und verteilen sich über den Fluß.

Mission 12

Missionsziele:

- Alle Tech-Zentren übernehmen
- Eisernen Vorhang zerstören

Strategie:

1. Nach der Ankunft des Baufahrzeugs werden die roten Einheiten von den Kreuzern zerstört und baldmöglichst ein Bauhof installiert. Essentielle Bestandteile Ihrer Basis: Tech-Zentrum, Flak-Geschütze, Geschütztürme und Tarnbunker (vor allem nach Nordwesten hin). Kombinieren Sie Tarnbunker und Flak - wird eines der Flugzeuge abgeschossen, werden die per Fallschirm entkommenen Piloten ruckzuck eliminiert.
2. Durch die Schlucht nordwestlich Ihres Bauhofs werden immer wieder Mammut-Panzer aufkreuzen, die Sie am besten mit breiten Minengürteln aufhalten. Auf dem langgezogenen Plateau rechts dieser Schlucht können Sie mehrere Geschütztürme errichten, die die Panzer während ihres Wegs durch diesen Durchgang permanent befeuern.
3. Schicken Sie ein Dutzend Kampfpanzer ganz nach Westen und von dort nach oben, um die sowjetischen Erztransporter direkt auf den Feldern zu zerstören. Dadurch können sich Ihre Sammler dort ungestört austoben.



4. Setzen Sie Helis zur Beseitigung der Flak-Stellungen und Kraftwerke ein. Sobald die Tesla-Spulen außer Betrieb sind, fallen Sie massiv von Süden und Westen her in die obere Basis ein und zerstören sämtliche Gebäude - inklusive eisernem Vorhang. Ein mitgebrachter Invasor besetzt das Tech-Zentrum (die Schadensanzeige muß im roten Bereich sein), wodurch zwei der drei Ziele erreicht sind. Es empfiehlt sich, einige Bauwerke mittels Invasor zu annektieren.
5. Anschließend kümmern Sie sich um den Stützpunkt auf der rechten Seite und übernehmen auch dort das Tech-Zentrum.

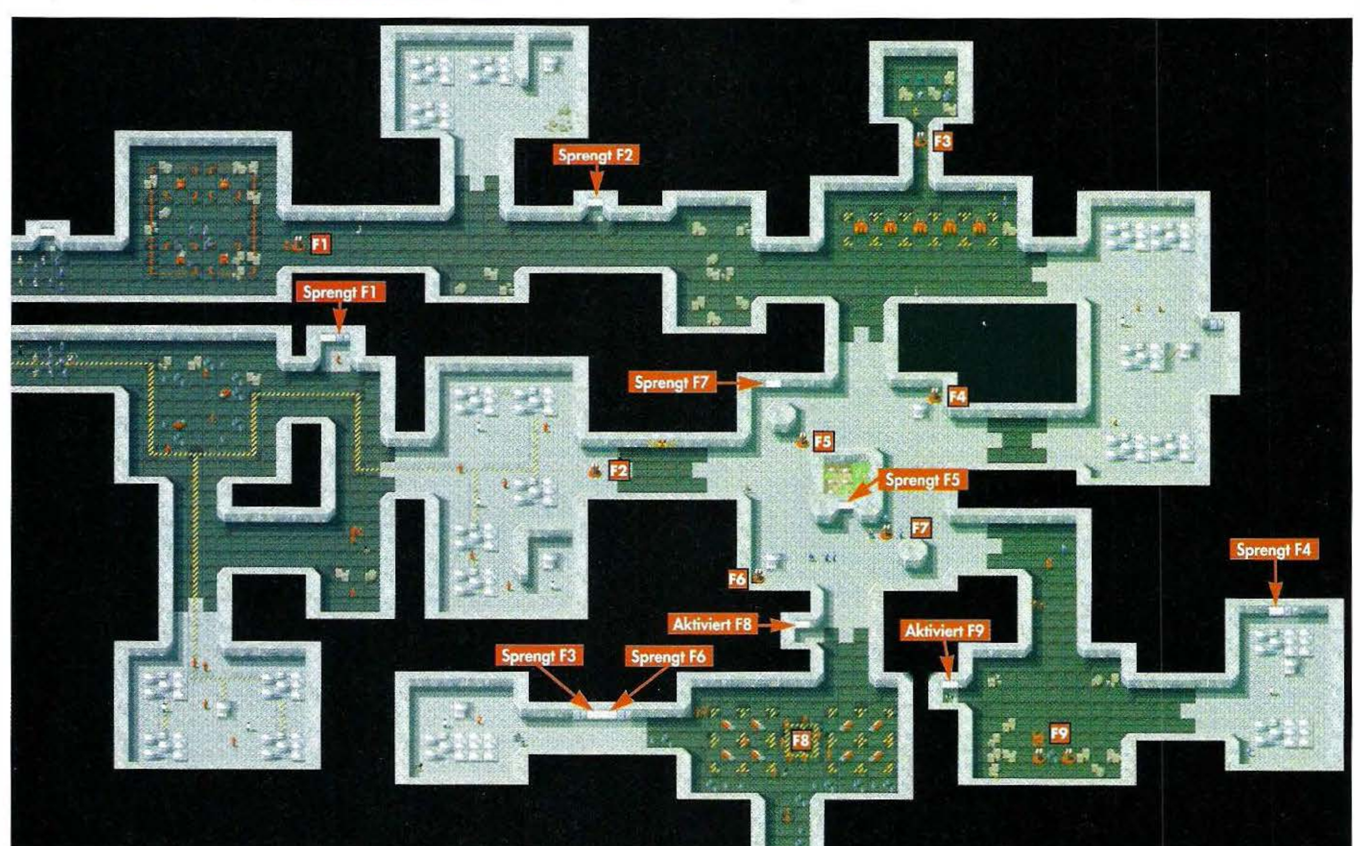
Mission 13

Missionsziele:

- Anbringung von Sprengladungen an allen Generatoren

Strategie:

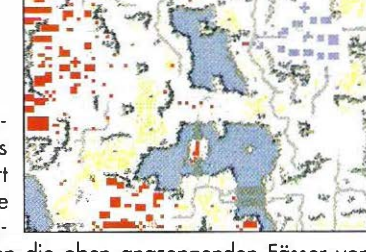
1. Die zweite Indoor-Mission ist innerhalb des Zeitlimits von gerade mal 45 Minuten zu schaffen, wenn Sie a) den Aufbau des Gebäudes kennen und b) die Funktionsweise aller Computer herausgefunden haben. Diese beiden zeitraubenden Aktionen nimmt Ihnen unsere Übersichtskarte ab. Achtung: Die feindlichen Soldaten und etliche Hunde patrouillieren unberechenbar durch die Gänge!
2. Sobald Sie einen Raum „gesäubert" haben, speichern Sie sofort (!) ab. Wenn mehr als einer Ihrer Soldaten verlorengeht, lohnt sich das Einladen des vorherigen Spielstands.
3. Sie starten mit zwei Teams (Soldaten, Invasoren, ein Spion), wobei Sie mit der Mannschaft im unteren Flur loslegen sollten. Grundsätzlich sollte man immer den Spion voranschicken (Vorsicht vor den Wachhunden) und die Lage auskundschaften. Anschließend beordert man jeweils 4-5 Soldaten in einen Raum und erledigt alle Gegner in Reichweite. Ziehen Sie das Bataillon zurück und lassen Sie es von Ihrem Mechanobot heilen. Dann läßt man den Spion den nächsten Abschnitt erkunden.
4. Achten Sie auf die Flammenwerfer, die überall stationiert sind. Diese tödlichen Waffen lassen sich jedoch durch geschicktes Vorgehen samt und sonders umgehen, indem Sie einen der mitgebrachten Invasoren zum dazugehörigen Computer beordern (siehe Karte).
5. Arbeiten Sie abwechselnd mit der oberen und der unteren Brigade. Grund: Viele Konsolen auf der einen Seite des Gebäudes verursachen die Zerstörung eines Flammenwerfer-Turms auf der anderen - und umgekehrt.

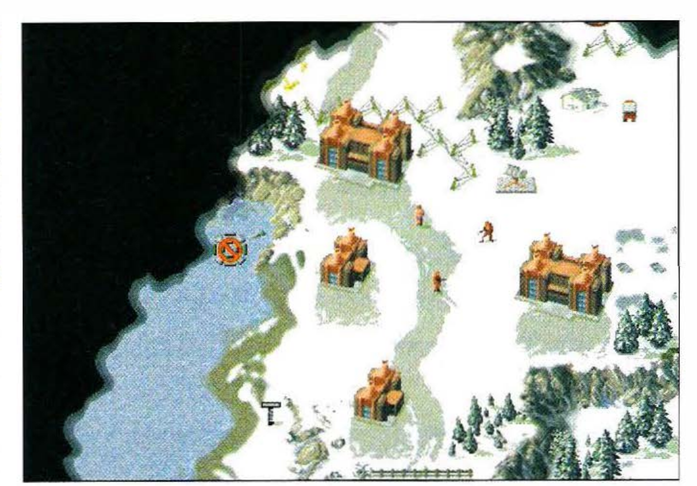


Mission 14

Missionsziele:

■ Zerstörung der Basis





Strategie:

1. Tanya und zwei D.I.E.B.-Einheiten laufen von Osten aus in westlicher Richtung. Sofort nach dem Start dirigieren Sie alle drei Personen nach unten, da inwenigen Sekunden die oben angrenzenden Fässer von feindlichen Soldaten zur Explosion gebracht werden. Eliminieren Sie die Infanteristen und Hunde in nächster Nähe und speichern ab.
2. Jetzt beläßt man die D.I.E.B.-Einheiten am Startpunkt (Vorsicht vor der Tesla-Spule) und schickt Tanya weiter nach Westen, wobei Sie besonders auf Soldaten achten sollten, die hinter Bäumen versteckt sind. Tanya läuft bis zur Küste und dann etwas nach Norden, wo sie auf eine kleinere Basis (hauptsächlich mit Kraftwerken) trifft. Dort werden ebenfalls alle Angreifer getötet und die Gebäude gesprengt. Dadurch werden die Tesla-Spulen außer Kraft gesetzt.
3. Weiter im Osten-/Nordosten befindet sich ein größerer Stützpunkt. Tanya mogelt sich zwischen den beiden Flammenwerfern durch und sprengt die Waffenfabrik, den Bauhof und die beiden Tesla-Spulen.
4. Jetzt kommen die beiden verbliebenen Einheiten über die von Tanya eingeschlagene Route nach und besetzen zwei Erz-Silos. Kurz darauf erscheinen im Nordosten mehrere Panzer, Ranger und ein Baufahrzeug (sofort aufstellen). Denken Sie daran, frühzeitig ein Technologie-Zentrum zu installieren.
5. Sichern Sie die Basis nach allen Seiten hin (v. a. Süden, nordwestlicher Zugang und der nördliche Teil). Vorsicht: In der rechten oberen Ecke landen gelegentlich Transporthubschrauber (Flak-Geschütze und Tarnbunker einsetzen). Generell müssen Sie ständige Wellen an MiGs, Hinds und Yaks abwehren.
6. Bauen Sie von Ihrer Basis eine Linie aus Flaks, Tarnbunker und Geschütztürmen in Richtung Küste und installieren Sie dort eine Werft. Mit Kreuzern dezimieren die sowjetischen Truppen, die über die schmalen Übergänge auf Ihre Hälfte drängen.
7. Die Mission 14 ist nicht sonderlich schwierig, stehen Ihnen doch ausreichende Erz-Reserven zur Verfügung. Große Panzerverbände, Kreuzer, Hubschrauber und Geschütze helfen Ihnen bei der Bewältigung dieser Mission. Stellen Sie sich aber auf eine längere Auseinandersetzung ein, ehe Sie den Abspann zu sehen bekommen.

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung (PC Games 3/97) folgt die Kampagne der Sowjets. Sollten die Westwood-Verantwortlichen ihr Versprechen halten, können wir sogar mit pixelgenauen Karten aller Missionen aufwarten.

Petra Maueröder ■

Jagged Alliance 2 - Allgemeine Spieltips

Deadly Games

An dieser Stelle möchten wir Ihnen einige allgemeine Tips & Tricks präsentieren, mit denen Sie bei Deadly Games schneller und einfacher zum Spielziel kommen.

Metallstücke



Des öfteren finden Ihre Söldner ein nutzlos erscheinendes Stück Metall. Heuern Sie einen guten Mechaniker an, geben Sie ihm das Metallstück und eine Waffe. Die Fähigkeiten des Mechanikers beweisen sich, wenn Sie das Metallstück auf den grauen Kasten unter der Waffe ziehen. Wenn die mechanischen Kenntnisse ausreichend sind, so wird aus der „normalen" Waffe eine leistungsfähigere „modifizierte" Waffe. Folgende Waffen können modifiziert werden: .45 Colt, 9mm Beretta, .357 Magnum, .44 Redhawk, 12G Gewehr, 9mm Uzi, M14 und die M16. Sollte der Modifikationsversuch fehlschlagen, ist die Waffe aber meist unbrauchbar.

Steine

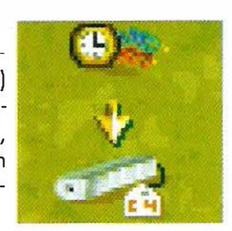
Auch Steine scheinen auf den ersten Blick eher nutzlos zu sein, aber weit gefehlt. Mit einem gezielten Steinwurf kann man dem Gegner nicht nur eine Beule beibringen, sondern auch Minen zünden. Wirft man einen Stein in die Nähe eines Feindes, so wird er das Geräusch für einen vermeintlichen Gegner halten und dadurch abgelenkt.

Mörser



Die mit Abstand verheerendste Waffe im Arsenal ist der Mörser. Wenn man weiß, wie man mit dieser schweren Waffe umgehen muß, kann man dem Feind empfindliche Schäden zufügen. Da diese Waffe eine Granate in einem 45°-Winkel abschießt, sollte man sie nicht gerade in einem Wald oder innerhalb eines Gebäudes abfeuern. Wenn Sie Gegner in einem Gebäude auf's Korn nehmen möchten, müssen Sie zwei Schüsse auf das gleiche Dachstück abgeben. Der erste sprengt ein Loch in das Dach, der zweite explodiert im Inneren des Gebäudes.

Sprengstoff



Mit einem gezielten Schuß kann man herumliegenden Sprengstoff (auch OHNE Zünder) zur Explosion bringen. Obwohl man in Wirklichkeit mit C4 so ungefähr alles anstellen kann, OHNE daß es hochgeht, kann man es in Deadly Games auch durch Anschießen zünden. Das eröffnet ganz neue Strategien...

Übereifrige Söldner



So mancher Söldner tendiert während eines Kampfes zum Ungehorsam. Fidel zum Beispiel will sich auf Biegen und Brechen nicht vom Fleck bewegen, wenn er sich in einem Schußwechsel befindet. Dem kann man durch einen kleinen Trick abhelfen. Geben Sie dem Befehlsverweigerer eine Nahkampfwaffe in die Haupthand, und er läßt sich wieder bewegen (er müßte zum Angriff schließlich direkt neben seinem Opfer stehen).

Minen

Erfahrene Söldner entdecken Minen auch ohne Metalldetektor! Wenn das passiert, haben Sie die Möglichkeit, die Mine mit einer blauen Flagge zu markieren. Wenn Sie das tun, sehen nicht nur Sie, sondern auch der Feind die Gefahr. Wollen Sie Ihren Gegner also mit seinen eigenen Waffen schlagen, merken Sie sich die Stelle ohne die Flagge.



Türen

Türen lassen sich offensichtlich mit Schlüsseln und Dietrichen öffnen. Granaten und Sprengstoff tun es auch, aber mit etwas Geduld lassen Sie sich auch aufschießen. Das ist besonders dann nützlich, wenn hinter der Tür der Feind auf Sie wartet. Würden Sie die Tür auf konventionelle Art und Weise öffnen, könnte es gut sein, daß ein hinter der Tür lauernder Gegner Sie in einen Schweizer Käse verwandelt (Unterbrechung). Schießen Sie die Tür jedoch mit einem Söldner auf, der nicht in der unmittelbaren Nähe steht, so können die anderen auf den Gegner hinter der Tür reagieren. Dieser Trick funktioniert nur, weil die Engine von Deadly Games eine Unterbrechung nur gegen den zur Zeit aktiven Spieler zuläßt. Sieht der AI-Spieler diesen jedoch nicht, kann er auch nicht reagieren (obwohl er logischerweise auch die Söldner direkt vor seiner Nase bemerken sollte).



Der rot markierte Söldner schießt auf die Tür und die blau markierten Soldaten feuern auf die Gegner hinter der Tür.

Florian Weidhase ■



Fatal Racing

Folgende Cheatcodes lassen sich bei Fatal Racing anbringen. Gehen Sie dazu einfach in das Menü **Konfiguration** und geben Sie dort im Untermenü **Namen** einen der untenstehenden Begriffe ein:

NAME	WIRKUNG
MAYTE	Sie erhalten ein neues Auto
LOVEBUN	Sie erhalten ein neues Auto
TINKLE	Sie erhalten ein neues Auto
SUICYCO	Sie erhalten ein neues Auto
2X4B523P	Sie erhalten ein neues Auto
SUPERMAN	Ihr Wagen wird unzerstörbar
DR DEATH	Sie können andere Wagen auf`s Korn nehmen
GOLDBOY	Eine neue Liga, der „Premier Cup"
MRPRISE	Eine neue Liga, der „Bonus Cup"
CUP WON	Es wird die Schlußsequenz gezeigt
ROLL EM	Es werden die Credits gezeigt
DUEL	Alle Autos werden zu gefährlichen Gegnern
TOPTUNES	Andere Sounds werden aktiviert
CINEMA	Ein Breitbildschirm-Modus
REMOVE	Deaktiviert alle Cheats
YOTARACE	Die Rennstrecke wird länger
FREAKY	Die Farben werden verändert

Philipp Kläsle ■

Syndicate Wars

Wenn Sie bei der Benutzung des Tarnschilds keine Energie verbrauchen möchten, versuchen Sie doch einfach folgendes: Benutzen Sie zuerst den Tarnschild und dann den Überzeugungsstrahler. Sie werden bemerken, daß keine Energie mehr für den Tarnschild verbraucht wird. Übrigens: Dieser Trick funktioniert bei Agenten genauso wie bei Kultisten!

Lar Kellermann ■

Necrodome

Drücken Sie während des Spiels die Taste „T", um folgende Cheat-Codes eingeben zu können. Um einen Code zu bestätigen, drücken Sie bitte die **ENTER-Taste.**

EXCALIBUR	Alle Waffen werden aktiviert
SMALLROCKS	Die Munition wird komplett aufgefüllt
VERYSMALLROCKS	Sie erhalten unendlich viel Munition
SHRUBBERY	Sie erhalten alle übrigen Gegenstände
RABBIT	Die Schilde werden wieder aufgeladen
IGOTBETTER	Die Lebensenergie wird aufgeladen
KNIGHT	Sie werden unverwundbar
CAMELOT	Die Arena wird „leergefegt"
ALREADYGOTONE	Alle Arenen stehen zur Verfügung

Master of Orion 2

Die folgenden Cheat-Codes können Sie während des Spiels eingeben, wenn Sie die Taste **ALT** gedrückt halten:

EINSTEIN	Alle Entwicklungen werden aktiviert
MENLO	Ein weiterer Forschungscheat
ISEEALL	Zeigt alle Planeten und Spieler
SCORE	Zeigt den aktuellen Punktestand

MegaRace 2

Folgende Cheats müssen Sie schon vor dem Programmstart eingeben. Es handelt sich um Erweiterungen des Startbefehls. Um alle Cheats zu aktivieren geben Sie also ein: **MEGARACE SPEED MONEY MAP.**

SPEED	Sie erhalten einen schnelleren Wagen
MONEY	Sie erhalten schon beim Start 99,999
MAP	Zeigt eine Karte während des Rennens
GAME	Überspringt das Intro
NOLANCE	Überspringt Szenen mit Lance Boyle

Missionforce: Cyberstorm

Diese Codes müssen Sie im File **CSTORM.INI** (in einer eigenen Zeile!) eingeben, um die entsprechenden neuen Items zu bekommen.

It`s Good To Be The King	Es werden „Mega Credits" gezeigt
Heal Me	Alle HERCs und Piloten werden repariert
Brown Noser	Den nächsten Rang überspringen
Herc Me Some More	Sie können alle HERCs kaufen

Terminator: SkyNET

Um die folgenden Cheats eingeben zu können, müssen Sie zunächst während des Spiels die Tasten **ALT** und **** gleichzeitig drücken. Geben Sie dann den Code ein, gefolgt von **ENTER.**

GARBLE	Alle Cheatcodes werden wieder abgeschaltet
ARNOLD	Alle Waffen werden zur Verfügung gestellt
SUPERUZI	Sie erhalten eine „besondere" Waffe
ILLBEBACK	Einen Level überspringen
ICANTSEE	Aktiviert ein „Vergrößerungsglas"
WHOAMI	Zeigt den Namen des Spielers
COUNTERS	Zeigt die aktuellen Koordinaten

Außerdem besteht wie schon beim ersten Mal die Möglichkeit, dem Mond das Licht auszublasen. Einfach 10 bis 20 auf den Mond feuern, schon verschwindet er vom Himmel. Ein nettes „Easter Egg".

Coupon
Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ❑ Cheatprogramm
- ❑ Spiel
- ❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele nach Mitspieler



EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 2/97

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 2/97

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ❑ Ja
- ❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ❑ bis zu einer Woche
- ■ länger als eine Woche
- ❑ länger als drei Wochen
- ❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ❑ Ja, Ausgabe ___
- ❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen? Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ___

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ❑ Ja
- ❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" durchführen:

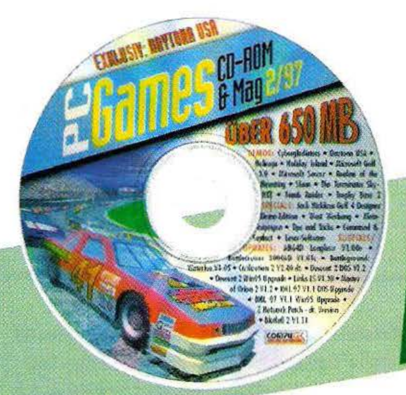


Crusader: Down in the Dumps, Stargunner, The Mystery of Plastic City, Toonstruck

D







DIE DEMOS CD 1

Cyber Gladiators

Sierra schlägt mal wieder zu: Mit einem beeindruckenden Beat' em Up fordert das traditionsreiche Label Konkurrenten wie SEGAs Virtua Fighter, Toshinden oder FX Fighter heraus. Wenn Sie bereit sind für einen außergewöhnlichen Schlagabtausch auf hohem technischen Niveau, sollten Sie sich einen Probekampf mit den sehenswert animierten Cyber Gladiators nicht entgehen lassen.

Standard-Tastaturbelegung:

Aktion	Spieler 1	Spieler 2
Links	A	[Cursor-left]
Rechts	D	[Cursor-right]
Springen	W	[Cursor-up]
Ducken	S	[Cursor-down]
Speed Punch	K	5 (numerischer Block)
Power Punch	I	8 (numerischer Block)
Speed Kick	L	(numerischer Block)
Power Kick	J	4 (numerischer Block)
Start	Leertaste	[RETURN]

Standard-Joypadbelegung

Aktion	Spieler 1+2
Links	Links
Rechts	Rechts
Springen	Hoch
Ducken	Runter
Speed Punch	A
Power Punch	Y
Speed Kick	B
Power Kick	X



Wie jedes ernstzunehmende Beat 'em Up verfügt auch Cyber Gladiators über zahlreiche Special Moves. Eine besondere Herausforderung ist, diese besonders starken Schläge durch Ausprobieren herauszufinden. Wer allzu neugierig ist, kann sie allerdings auch in der Datei „README.TXT" nachlesen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Daytona USA



In der Spielhalle eine Sensation, als PC-Version eine exzellente Umsetzung und auf der PC Games Cover-CD-ROM eine der Demos, die wir Ihnen in diesem Monat europaweit exklusiv anbieten können: Nicht nur die eingeschworenen Fans der Automaten-Fassung werden von der akkuraten Steuerung und der vor Details strotzenden Grafik begeistert sein.

Zur Steuerung können ein Gamepad, ein Joystick oder die Tastatur verwendet werden, wobei Sie sichergestellt sollten, daß das angeschlossene Eingabegerät bereits über die Win95-Systemsteuerung angemeldet und kalibriert wurde. Wenn Sie den Rennwagen über die Tastatur steuern möchten (siehe unten), sollten Sie vor Spielbeginn das Hauptmenü aufrufen und als Brems-Taste das „Y" anstatt des „X" festlegen.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[RETURN]	Start-Button, Pause
[Alt]	Hauptmenü aufrufen (Ändern der Steuerung usw.)
[Cursor-left]/[-right]	Nach links/rechts lenken
Y	Beschleunigen
X	Bremsen
[Cursor-up]/[-down]	Gang hoch/runter schalten (nur bei „Manual Transmission")
[F5]-[F8]	Kameraperspektive einstellen
[ALT]-[F4]	Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Helicops



Erscheinen wird Helicops erst im Frühjahr 1997, aber ausprobieren können Sie den brandneuen Action-Shooter von 7th Level schon jetzt: An Bord futuristischer Kampfhubschrauber brettern Sie durch die Lüfte und werden mit lebensgefährlichen Missionen konfrontiert. Die Windows 95-Only-Entwicklung begeistert u. a. durch die fixe 3D-Grafik-Engine und die detaillierten Texturen. Gesteuert wird Helicops am besten mit einem Joystick oder Joypad, das über die Win95-Systemsteuerung angemeldet wurde.

Im Optionsmenü können Sie alle Tastaturkommandos einsehen, die in der untenstehenden Liste nicht aufgeführt sind.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-left]/[-right]	Nach links/rechts drehen
[Cursor-up]/[-down]	Vorwärts/Rückwärts fliegen
+/- (numerischer Block)	Flughöhe einstellen
[F1]	Blick nach vorne
[F2]	Blick nach links
[F3]	Blick nach rechts
[F4]	Blick nach hinten
Q/W/E/R	Primäre Waffe auswählen
0	Raketenkamera an/aus
Apostroph-Taste	Auto-Feuer an/aus
[ESC]	Optionsmenü

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 95

Holiday Island

Schöne Ferien: Sunflowers entführt Sie auf eine Urlaubsinsel im sonnigen Süden, wo Sie für Ihre Gäste ein kleines Paradies auf Erden hochziehen. Hotels, Swimming-Pools, Strandbars, Autoverleih-Stationen und ganze Flughäfen werden über die isometrisch dargestellte Landschaft verteilt. Die Demo ist voll spielbar und zeigt ihnen die meisten Features dieser Sunflowers-Wirtschaftssimulation. Für alle Genre-Neulinge wurde vom Hersteller ein ausführliches deutschsprachiges Tutorial erstellt, das in der Datei „LIESMICH.DOC" zu finden ist.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 3.1/95

Microsoft Golf 3.0

Bis zur Version 2.0 galt MS-Golf immer als das Windows-Pendant zur Golf-Referenz Links 386 Pro von Access. Seit neuestem geht der Software-Gigant eigene Wege und legt mit der Version 3.0 eine eigene Interpretation dieser nach wie vor elitären Sportart vor, die sich durch die bewährte Swingmeter-Steuerung und realitätsnahe SVGA-Landschaften mit schnellem Grafikaufbau auszeichnet. Die Spielbedienung ähnelt der vieler anderer Golfsimulationen. Vor dem Schlag kann mit der linken Maustaste eine Zielhilfe gesteckt werden. Anschließend gilt es, einen möglichst exakten Schlag auszuführen: Klicken Sie hierzu auf das Feld „SWING" (genannt Swingmeter oder Schwungindikator) am unteren rechten Rand des Spielbildschirms. Der Schwungindikator wächst jetzt so lange, bis Sie den linken Mausknopf wieder loslassen. Je später Sie die Maustaste loslassen, um so stärker wird ihr Schlag. Während der Golfer zum Schlag ausholt, können Sie dem Ball durch einen weite-

ren Mausklick einen zusätzlichen Rechts- oder Linksdrall verleihen. Versuchen Sie trotzdem, exakt den Punkt abzupassen, an dem sich der rückwärts laufende Schwung-Indikator am unteren Ende des Kreises befindet. Wählen Sie den Menüpunkt „HELP" für weitere Informationen zum Spiel.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

Microsoft Soccer



Mit Microsoft Soccer tritt die Nummer 1 der Software-Welt gegen die etablierte FIFA Soccer-Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts an. Die Besonderheit: Die Fußballsimulation ist eine explizi'te Windows 95-Entwicklung und nutzt die Möglichkeiten des neuen Betriebssystem-Standards konsequent aus. Die Demo-Version erlaubt erste Trainings-Einheiten. Die Laufrichtung des Spielers wird über die Cursortasten bzw. über die üblichen Joystickbewegungen gesteuert. Die Soccer-Readme-Datei in der Programmgruppe enthält weitere technische und spielerische Hinweise.

Im Angriff

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Schießen	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Passen	K	Taste2	Rechter Mausknopf
Heber	L+K	Taste 1+2	Linker + rechter Mausknopf
Anderer Spieler	J	Taste 3	S
Turbo	H	Taste 4	D

In der Verteidigung

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Tackling	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Rempeln	K	Taste2	Rechter Mausknopf
Anderer Spieler	J	Taste 3	S
Turbo	H	Taste 4	D

Angriff/Verteidigung - wenn Ball in der Luft

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Fallrückzieher	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Kopfball	K	Taste 2	Rechter Mausknopf

Sonstige Tasten

Taste	Aktion
[F1]	Hilfe
[F2]	Spiel beginnen
[F3]	Pause
[F6]	Ton an/aus
[F7]	Zoomfunktion an/aus
[F8]	Spielerschatten an/aus
[F9]	Trikotnummern ein-/ausblenden
[F10]	Schiedsrichter ein-/ausblenden
[F11]	Restspielzeit ein-/ausblenden
[F12]	Spielstand ein-/ausblenden
[ESC]	Menü einblenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 95

Realms of the Haunting



Mit diesem Fantasy-Action-Adventure erregte Gremlin Interactive auf der ECTS in London großes Aufsehen. Den Spieler verschlägt es von der Gegenwart in die mittelalterliche Mythen- und Sagenwelt. Auf Ihrem Weg durch die echtzeitberechnete 3D-Umgebung treffen Sie allerlei Arten von Zauberern und Dämonen.

Spielbedienung:

Das Interface

Immer wenn der grüne Teil des Mauszeigers aufleuchtet, kann eine bestimmte Aktion ausgeführt werden (Linksklick): Beispielsweise ist eine Tür zu öffnen, ein Gegenstand aufzuheben oder ähnliches. Erscheint hingegen ein kleiner Augapfel, so können Sie einen Bereich des Bildschirms näher betrachten - klicken Sie hierzu die rechte Maustaste. Wenn der Mauszeiger rot aufleuchtet, ist dies der Hinweis auf ein Monster. Ein Linksklick bewirkt dann, daß die zuletzt benutzte Waffe eingesetzt wird. Falls der Mauszeiger nicht in einer der aufgezählten Weisen aufleuchtet, können Sie sich im Raum umsehen, indem Sie beide Mausknöpfe gedrückt halten und die Maus hin- und herbewegen.

Das Inventory

Ihr Inventory wird nach den folgenden Kategorien sortiert:

Symbol	Inhalt
Tasche	Allgemeine Gegenstände
Pistole	Waffen
Magie	Zaubergegenstände
Schriftrolle	Bücher und Briefe
„!"	Informationen

Sie sehen darüber außerdem zwei Rechtecke, die Ihre linke und rechte Hand repräsentieren. Falls Sie eine Waffe oder einen anderen Gegenstand in einer Hand plazieren wollen, so linksklicken Sie zuerst auf den betreffenden Gegenstand und anschließend auf die Hand. Zahlreiche Gegenstände können im Inventory - genau wie auf dem Spielbildschirm - näher betrachtet werden. Die Tasten 2 bis 6 entsprechen den Waffen in den ersten fünf Waffen-Kästchen. Ordnen Sie Ihre Lieblingswaffen in diese fünf Kästchen an, um während eines Kampfes sofort Zugriff darauf zu haben.

Standard-Tastaturbelegung:

Allgemeines

Taste	Aktion
[F1]	Waffenhand zeigen/verstecken
[F2]	Text an/aus
[F3]	Schwierigkeitsgrad hoch/niedrig
[F5]	Mausknöpfe vertauschen
[F6]	Videomodus auswählen
+/-	Bildausschnitt vergrößern/verkleinern
2 bis 6	Waffe auswählen
1	Keine Waffe (Faustschlag)
H	Hilfe
[ESC]	Spiel beenden

Bewegungstasten

Taste	Aktion
Punkt und Komma	Side Step
Cursortasten	Drehen/vorwärts/rückwärts laufen
[Page-up]/[Page-down]	Nach oben/unten schauen
[STRG]	Feuer
[SHIFT-Lock]	„Rennen"-Modus
C,V	Gamma-Korrektur
0	Pixel-Größe festlegen

Im Inventory

Taste	Aktion
I	Inventory zeigen/verbergen
Cursortasten	Gegenstände auswählen
1 bis 5	Inventory-Bereich auswählen
[Return]	Gegenstand in die Hand nehmen
Leertaste	Objekt untersuchen

Dem Spieler stehen außerdem folgende Kommandozeilen-Befehle zu Verfügung (vor dem Spielstart):

/v = Benutze Vesa-Modus mit 640x480 Bildpunkten (falls möglich)
/nq = Die Taste [ESC] wird deaktiviert
/q = Spiel ohne Sound
/b = Verwischungseffekte aktivieren

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Shine



„Dieses Spiel ist kein Spiel. Es ist unfaßbar", verspricht die Shine-Werbung. Was man sich darunter vorstellen muß, führt Ihnen die Demo-Version vor Augen. In der Rolle des „Shine" durchwandern Sie die düstere Metropole Twilight City und stoßen dabei auf einige grausige Geheimnisse dieses Schauplatzes. Highlights: SVGA-Gerendertes und Musik von „Schweißer". Der eigenartige Spielaufbau läßt leider auch keine genaue Beschreibung des Spielablaufs zu. Entdecken Sie mit der Maus diese unbeschreiblichen Welten von Shine einfach selbst!

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1/95

The Terminator SkyNET



Getestet und für gut befunden! Bethesdas neuester Teil der Terminator-Serie kann 3D-Action-Liebhaber fast schon in Trance versetzen. Realistische Grafik und gute Steuerbarkeit sind heutzutage selbstverständlich - klug durchdachte Puzzles sind in Action-Games aber eher die Ausnahme. Terminator SkyNET verfügt über beides. Die spielbare Demoversion enthält einen Ein-Spieler-Level und ein Multiplayer-Szenario für bis zu vier Teilnehmer.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Maus nach links/rechts	Nach links/rechts drehen
Maus nach oben/unten	Nach oben/unten schauen
Linker Mausknopf	Feuer
Rechter Mausknopf	Werfen
A	Vorwärts laufen
Y	Rückwärts laufen
X	Schritt nach rechts
links [SHIFT]	Schritt nach links
[ALT]	Rennen
S	Springen
C	Ducken

COVER CD-ROM 2/97



[TAB] ... Automap
[ESC] ... Spielmenü einblenden
[F6] ... Fullscreen
[F7]/[F8] ... Helligkeit anpassen
[F9] ... Perspektive
1 bis 7 ... Waffe auswählen
[F1] bis [F5] ... Granate/Sprengsatz auswählen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Tomb Raider



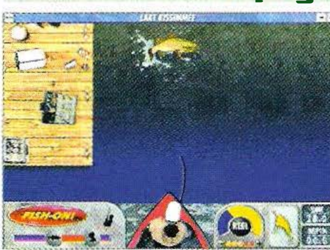
Frauen-Power in ihrer schönsten Form: Lara Croft ballert sich in CORE Designs richtungsweisendem 3D-Action-Hammer durch labyrinthartige Höhlensysteme mit zum Teil gigantischen Ausmaßen. Bereits die spielbare Demo-Version dokumentiert die brillante Spielbarkeit, das ausgefeilte Level-Design und die famose 3D-Grafik unseres Spiels des Monats der PC Games 1/97.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste ... Aktion
[Cursor-up] ... Vorwärtsrennen
[Cursor-down] ... Kurzer Sprung rückwärts
[Cursor-left]/[-right] ... Nach links/rechts drehen
[SHIFT]+Cursortasten ... Langsam laufen (Lara kann nicht abstürzen)
[Alt] ... Springen
Leertaste ... Waffen ziehen
[STRG] ... Action-Taste (Waffe abfeuern, Hebel ziehen etc.)
[ESC] ... Inventory/Pause
[F1] ... Hohe/niedrige Grafikauflösung
[F2] ... Bild verkleinern
[F3] ... Bild vergrößern

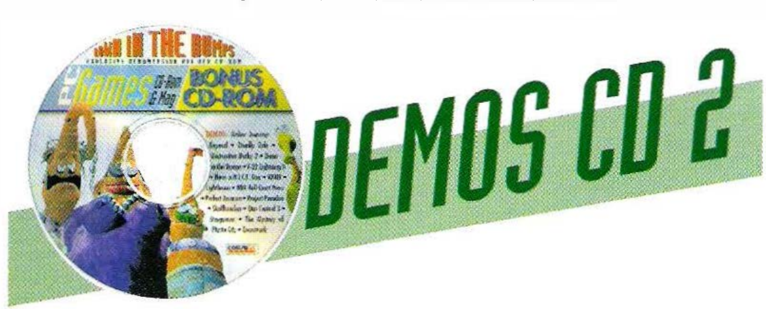
Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte (LocalBus erforderlich, PCI empfohlen)

Trophy Bass 2



Nicht nur Fischers Fritze kann jetzt frische Fische fangen, sondern auch Sie - und zwar unabhängig von Angelschein und Witterung. Die Angelsimulation von Sierra läßt Sie an zehn US-Gewässern die Rute auswerfen und belohnt die kluge Wahl von Köder und Strategie mit pfundigen Ergebnissen der Gattung „Barsch". Das sinnlose Foltern unschuldiger Kreaturen kann beginnen, nachdem Sie die Option „Quick Fish" aus dem Hauptmenü angewählt haben. Bevor Sie Ihre Angel auswerfen, sollten Sie auf das Symbol mit der roten Tube klicken (links unten) und anschließend einen Zielpunkt festlegen (gelbes Kreuz). Sinnvollerweise sollte dieser Zielpunkt in unmittelbarer Nähe der dunklen Schatten liegen (Fische). Mit einem Klick auf den „CAST"-Button wird die Leine ausgeworfen. Viel Spaß beim „sportlichen" Wettkampf!

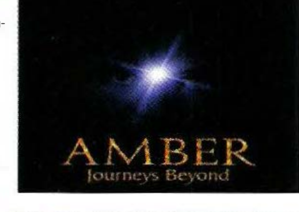
Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1/95



Amber: Journeys Beyond

Eine unheimliche Atmosphäre, knackige Rätsel und brillante 3D-Grafik in True Colour-Qualität (natürlich frisch aus der Silicon Graphics): Amber vom aufstrebenden Branchen-Neuling Amber hat alles, was man von einem zeitgemäßen Adventure im Myst-Stil erwartet. Alles weitere erläutert Ihnen die Demo-Version, in der Sie natürlich auch selbst aktiv werden dürfen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95



Deadly Tide

Keine U-Boot-Simulation à la Silent Hunter, keine Echtzeit-3D-Grafik in Schleichfahrt-Manier, aber dafür erbarmungslose Shoot' em Up-Action, wie man sie von Rebel Assault 2 kennt. Dazu ein sagenhafter Soundtrack, eine ungewohnt große Bewegungsfreiheit, abwechslungsreiches Leveldesign und fetziges Gameplay, das sich hervorragend zum „Dampf-Ablassen" eignet.



Die Steuerung des Fadenkreuzes erfolgt am bequemsten mit der Maus.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste ... Aktion
Linke Maustaste ... Laser abfeuern
Leertaste ... Torpedo abfeuern
Rechte Maustaste ... Richtung auswählen (im Rotations-Modus)
[F3] ... Piloten-Center/Pause
[F4] ... Sound an/aus
[F1] ... Online-Hilfe

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95

Destruction Derby 2

Hier liegt richtig, wer sich einmal so richtig austoben will: Im zweiten Teil von Psygnosis' Fahrsimulation darf getan werden, was auf deutschen Autobahnen tabu ist. Es wird gedrängelt, geschubst und gerempelt. Die spielbare Demoversion läßt Sie einen Rundkurs lang an dem Actionspaß teilhaben.



Standard-Tastaturbelegung:

Taste ... Aktion
[Cursor-left]/[-right] ... Nach links/rechts lenken
A ... Beschleunigen
Y ... Bremsen/Rückwärts fahren

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Down in the Dumps



Haiku Studios und PC Games machen's möglich: Lernen Sie eine schrecklich nette Familie daumengroßer Aliens kennen, die auf einer New Yorker Müllhalde notlanden und dort die abenteuerlichsten Dinge erleben. Lassen Sie sich verzaubern von der durchweg gerenderten 3D-Grafik, der witzigen Synchronisation und den Puzzles der Güteklasse „Besonders abgefahren". Zur Steuerung der Demoversion benötigen Sie eine Maus. Wenn Sie mit der Maus über einen Gegenstand fahren, der irgendwie benutzt werden kann, so wird dies durch eine besondere Cursor-Animation angezeigt. Das Inventory erscheint, wenn Sie den unteren Rand des Spielbildschirms berühren. Wollen Sie einen Gegenstand benutzen, so klicken Sie diesen im Inventory an und ziehen ihn an eine Stelle, wo er eingesetzt werden soll. Am oberen Bildschirmrand erscheint ein Menü mit weiteren Optionen (von links nach rechts):

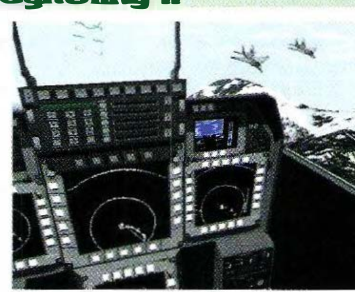
- Einstellungen
- „Furz" zu Hilfe rufen
- Spiel verlassen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

F-22 Lightning II

Die Simulationsprofis von NovaLogic haben sich bisher ihren guten Namen vor allem durch diverse Hubschrauber-Spiele gemacht. Mit F-22 Lightning II zeigen die Amerikaner, daß sie auch bei Düsenjets echte Spezialisten sind. Die spielbare Demoversion erlaubt einen Übungsflug über friedliches Gebiet. Natürlich kann Sie niemand daran hindern, Ihren Kameraden in den befreundeten Flugzeugen mal so richtig einzuheizen...

Für technische Hinweise und eine vollständige Anleitung lesen Sie bitte die Datei „README.TXT".



Standard-Tastaturbelegung:

Allgemeine Spielkontrollen

Taste ... Aktion
[ESC] ... Mission beenden/Joystick zentrieren
P ... Pause
[STRG]-V ... Videomodus umschalten
K ... Anzeige der Tastenbelegung
M ... Missionsziele anzeigen
[F9] ... Normalen Zeitverlauf einschalten
[F10] ... Zeitraffer (x2)
[F11] ... Zeitraffer (x4)
[F12] ... Zeitraffer (x6)

Kamera-Modi

Taste ... Aktion
[F1] ... Virtual Cockpit Modus

Taste	Aktion
[F2]	HUD-Ansicht
[F3]	Außenansicht
[F4]	Vorbeiflug

Schubkontrollen

Taste	Aktion
5	0% Schub
6	60% Schub
7	70% Schub
8	80% Schub (Standard-Flugeinstellung)
9	90% Schub
0	Volle Triebwerkleistung
-	Nachbrenner aktivieren

Flugkontrollen

Taste	Aktion
[Cursor-up]	Nach unten lenken (Sinkflug)
[Cursor-down]	Nach oben lenken (Steigflug)
[Cursor-left]/[-right]	Nach links/rechts rollen
F	Landeklappen einfahren/ausfahren
G	Fahrgestell einfahren/ausfahren
[Page-down]/[Entf]	Linkes/rechtes Seitenruder
B	Bremsen aktivieren

Navigations-Kontrollen

Taste	Aktion
A	Autopilot
N	Durch die einzelnen NAV-Punkte schalten
H	Anflug auf Heimatbasis

Radar- und Waffenkontrollen

Taste	Aktion
1	AIM-120 AMRAAM-Rakete bereitmachen
2	Sidewinder-Rakete bereitmachen
3	Bordgeschütz bereitmachen
4	JDAM-Bombe bereitmachen
R	Radar aktivieren/deaktivieren
W	Durch alle Waffensysteme schalten
C	Abwehrmaßnahme gegen feindliche Raketen
[RETURN]	Die vier nächsten Ziele anvisieren
[TAB]	Durch alle nahegelegenen Objekte schalten (anvisieren)

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Have a N.I.C.E Day



Wem der endgültige Beweis gefehlt hat, der merkt es spätestens jetzt: Nach Blue Byte zeigt nun auch Magic Bytes, daß deutsche Programmierer hervorragende 3D-Engines schaffen können. Have a N.I.C.E. Day ist ein rasantes Action-Rennspiel, bei dem es neben guten Plazierungen vor allen auf stählerne Nerven ankommt. Mit unserer Demoversion können Sie den ersten Gegnern das Fürchten lehren! Um mit Have a N.I.C.E. Day den maximalen Spielspaß zu erreichen, sollten Sie das Programm mit einem Thrustmaster-Lenkrad oder zumindest einem Joystick spielen. Um einen Joystick unter Windows 95 einzubinden, klicken Sie bitte auf START und wählen Sie aus dem Menü EINSTELLUNGEN den Eintrag SYSTEMSTEUERUNG aus. Klicken Sie anschließend auf doppelt auf das Joystick-Icon.

Standard-Tastaturbelegung:

Allgemeine Spielkontrollen

Tastatur	4-Button-Joystick	Aktion
[ALT]	Knopf 3	Zusatzsystem wechseln
Leertaste	Knopf 4	Zusatzsystem aktivieren
[SHIFT]	Knopf 1	Gang hochschalten (Wenn Sie die Taste gedrückt halten, aktivieren Sie den Nitrobooster)
[STRG]	Knopf 2	Gang herunterschalten
[Cursor-up]	nach vorne	Beschleunigen
[Cursor-down]	nach hinten	Bremsen
[Cursor-left]/[-right]	links/rechts	Nach links/rechts lenken

Allgemeine Tastenfunktionen

Taste	Aktion
F1	Kamera wechseln, Ansichten umschalten
F2	Außenansicht an/aus
F5	Umschaltung Joystick/Tastatur
F6	Automatik/Handschaltung

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows 95



KKND



Auch nach Bestsellern wie C&C, WarCraft 2, Z und Alarmstufe Rot hält der Boom im Echtzeit-Strategie-Bereich ungebrochen an. Jetzt steigt auch Electronic Arts ein und präsentiert mit KKND eine raffinierte Variante mit aufwendiger SVGA-Grafik, einem knackigen Schwierigkeitsgrad und cleveren Computergegnern. Wie das Ganze in der Praxis aussieht, veranschaulicht die Demo-Version.

In KKND kloppen sich die Überlebenden einer großen Katastrophe mit ihren mutierten Artgenossen um die Vorherrschaft auf der Erde. Die detaillierte Super-VGA-Grafik sieht nicht nur edel aus, sondern ist auch überraschend schnell. In der Icon-Leiste am rechten Rand finden Sie die Schalter für die Anzeige der Ressourceneinheiten, die Karte, das Optionsmenü und die Baumöglichkeiten. Durch wiederholtes Klicken können mehrere Einheiten gleichzeitig in Auftrag gegeben werden. Wichtig ist die „Alchemy Hall", mit der Sie den Techniklevel erhöhen können: Dazu klicken Sie auf die Alchemy Hall und dann mit dem Pfeil-Cursor auf das gewünschte Gebäude, das erweitert werden soll.

Diese 1-Level-Demo ist noch in englischer Sprache, die Ende Februar erscheinende Vollversion dagegen komplett deutsch.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Einheit/Gebäude wählen
Linke Maustaste gedrückt halten	Rahmen um Einheiten ziehen
Rechte Maustaste	Karte schnell scrollen
D	Umgebung verteidigen
[STRG] + [1] - [9]	Einheiten zusammenfassen
[1] - [9]	Gruppen aufrufen
[ESC]	Optionsmenü
[HOME]	Karte auf Basis zentrieren

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

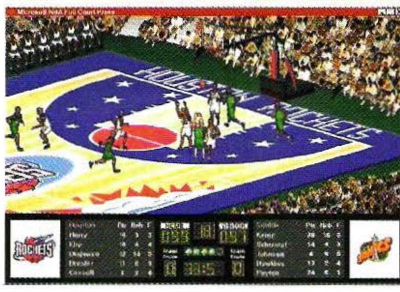
Lighthouse



Ein ganzes Adventure, das durchweg aus hochauflösender, gerenderter 3D-Grafik besteht? Doch, doch, so etwas gibt es: Lighthouse von Sierra gehört in die Myst-Schublade und verzückt neben der imposanten Optik mit phantastischer Atmosphäre, komplexen Rätseln, einem traumhaften Soundtrack und einer ausgefeilten, spannenden Hintergrund-Story. Zur Steuerung der Lighthouse-Demo muß eine Maus verwendet werden. Wenn Sie mit dem Cursor über das Spielfenster fahren, paßt sich der Mauszeiger automatisch der jeweilig möglichen Aktion an (z. B. ein Pfeil, wenn der Bildschirm verlassen werden kann). Um Gegenstände in Ihr Inventory aufzunehmen, klicken Sie diese einfach an.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

NBA Full Court Press



Auflösungen bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkte, die Original NBA-Teams und -Spieler, Play-Offs und Saison-Modus, Spieler-Editor, Netzwerk-Option und konsequente Einbindung in Windows 95 - da frohlockt das Herz jedes Sportspiel-Fans. Mit NBA Full Court Press legt Microsoft eine ernsthafte Alternative zu NBA Live 97 vor, das bislang als unangefochtene Nummer 1 galt. Nützliche Hinweise zur Demo können Sie der Datei „README.TXT" im Spielverzeichnis entnehmen.

Im Angriff (Spieler im Ballbesitz)

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Korbwurf	L	Taste 1	Linker Mausknopf
Passen	K	Taste2	Rechter Mausknopf
Turbo	H	Taste 4	X
Paß antäuschen	Paßtaste kurz antippen		
Korbwurf antäuschen	Wurftaste kurz antippen		

Im Angriff (Spieler ohne Ball)

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Anderer Spieler	L	Taste 1	linker Mausknopf
Rebound	K	Taste2	Rechter Mausknopf
Turbo	H	Taste 4	X
Ball anfordern	J	Taste 3	Z

In der Verteidigung

Aktion	Tastatur	Joystick	Maussteuerung
Anderer Spieler	L	Taste 1	linker Mausknopf
Rebound/Block	K	Taste2	Rechter Mausknopf
Turbo	H	Taste 4	X
Ball stehlen	J	Taste 3	Z

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

Perfect Assassin

Einen ungewöhnlichen Mix aus 3D-Action, Shoot 'em Up und Adventure hat Grolier Interactive im Sortiment: Perfect Assassin entführt Sie in ein furchteinflößendes Endzeit-Szenario mit robiaten Aliens, hilfsbedürftigen Zivilisten, futuristischen Waffen und Dutzenden von Rätseln. Erste Eindrücke ermöglicht Ihnen diese vollspielbare Demo-Version.

Spielsteuerung

Die Maus:

Rechte Maustaste: Hin- und Herschalten zwischen den Interaktionsmodi. Zur Verfügung stehen Passivmodus und Aggressivmodus, die durch unterschiedliche Cursorfarben gekennzeichnet sind (grün für passiv und weiß für aggressiv). In den Modi stehen unterschiedliche Aktionen zur Wahl.

Linke Maustaste: Aktionen im 3D-Spielfenster auswählen, z. B. Gehen, Grüßen, Sprechen mit, Suchen etc.; im Passivmodus; Schießen im Aggressivmodus (wenn ein lohnendes Ziel durch den roten Cursor angezeigt ist).

Unterhaltungsmodus:

Klicken Sie eine Figur mit dem Fragezeichen an, um folgende Frage zu stellen: „Wer bist Du?"

Wählen Sie auf der linken Seite des Interfaces eine Frage aus (Was ist, Wo ist, Wer ist).

Wählen Sie im Interface in der Mitte einen Gegenstand, eine Figur, einen Standort usw. aus. (Hinweis: Neue Informationen werden durch eine Rotfärbung des jeweiligen Gegenstandes angezeigt.)

Den Tonfall, in dem die Fragen gestellt werden, können Sie mit dem Schieberegler auf dem farbigen Interface links festlegen. Schieben Sie den Regler nach rechts, so wird die Frage in einem aggressiveren Ton gestellt. Je weiter nach links man den Regler schiebt, desto ruhiger wird der Tonfall.

Wollen Sie einen Gegenstand an eine andere Figur weitergeben, klicken Sie zunächst das Gegenstands-Icon im mittleren Interface an und dann die andere Figur. Befindet sich der Gegenstand im Inventar, so erfolgt anschließend die Übergabe an die andere Person.

Um jemanden nach einem Gegenstand zu fragen, klicken Sie das Gegenstands-Icon im mittleren Interface an und dann die betreffende Person. Ist jemand nicht kooperativ genug, kann er durch aggressive Fragen zur Zusammenarbeit gezwungen werden!

Die Umgebung ermöglicht Zugriff auf:

1) Das Inventar (linke graue Schaltfläche):

Klicken Sie die Pfeile an, um durch die Gegenstände zu scrollen.

Wenn Sie einen Gegenstand anklicken, können Sie ihn näher untersuchen.

Klicken Sie den nach unten gerichteten Pfeil an, um einen Gegenstand zum Ablegen auszuwählen. Ziehen Sie den Pfeil in das Spielfenster an die Stelle, an der das Objekt abgelegt werden soll, und betätigen Sie dann die Maustaste.

2) Gedankenkontrolle (rechte graue Schaltfläche)

In diesem Demo nicht aktiv! In der vollständigen Version erhält Charon damit Zugriff auf sein Gedächtnis und die Vergangenheit.

3) Demo abbrechen (mittlere graue Fläche)

4) Schadensanzeige (dünner waagerechter roter Streifen für KÖRPER-Treffer, blauer Streifen für PANZERUNGS-Treffer).

5) Munitionsauswahl (drei senkrecht angeordnete Schaltflächen auf beiden Seiten des Displays). Die gewählte Munitionsschaltfläche ist markiert, und die jeweilige Munitionsart und -menge sind genau beschrieben (falls verfügbar).

Spielziel:

Ziel ist das Erreichen der Stadttore von Kor-Es-Taal, wobei man genügend Hilfsmittel mitbringen sollte, um sich Zugang verschaffen zu können (jede Menge Waffen).

Wichtiger Hinweis:

Wählen Sie bei der Installation der Perfect-Assassin-Demo bitte nicht die Option „MINIMAL INSTALLATION", sondern eine der beiden anderen Installationsarten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

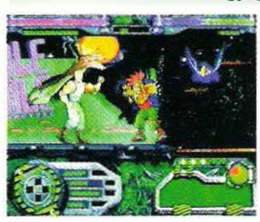
Project Paradise

Nicht zuletzt Blue Bytes Schleichfahrt hat bewiesen, daß 3D-Grafik made in Germany mittlerweile international Standards zu setzen vermag. Gleiches strebt Ikarion aus Aachen mit dem 3D-Shooter Project Paradise an, das den Hauptakteur und dessen Umgebung aus der Vogelperspektive zeigt. Die spielbare Demo-Version bietet Ihnen einen Vorgeschmack auf diesen Anfang 1997 erscheinenden Titel. Für eine deutschsprachige Übersicht aller Tastaturkommandos öffnen Sie bitte die Datei „README.TXT" im Spielverzeichnis.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



Skullcracker



Einen extravaganten Mix aus Jump & Run und Beat 'em Up präsentiert GTE mit Skullcracker, einer expliziten Windows 95-Entwicklung. Sie haben die Wahl zwischen zwei ausgesprochenen Schlägertypen, die in den riesigen Levels ordentlich aufräumen. Mit etwas Übung gelingen Ihnen schon nach wenigen Trainings-Einheiten vielfältige Schlag- und Tritt-Kombinationen.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-left]/[-right]	Nach links/rechts laufen
[Cursor-up]/[-down]	Springen/Ducken
J	Springen
K	Fußtritt
P	Faustschlag
I	Inventory

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

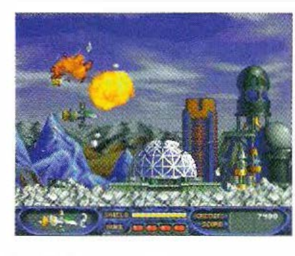
Star Control 3

Eine der berühmtesten Computerspiele-Serien wird mit Folge 3 fortgesetzt: Accolade hat Star Control mit moderner Grafik, einem ergonomischen Interface und der gewohnt fesselnden Mischung aus Adventure, Strategie und Action ausgestattet. Bizarre Aliens und geheimnisvolle Planeten werden Ihnen bei Ihrer Tournee durch die Galaxis zuhauf begegnen.
Da das Spielprinzip in einigen Worten nicht erklärt werden kann, müssen wir Sie auf die Datei „MANUAL.TXT" verweisen, die eine ausführliche Anleitung und wichtige Hinweise zum Spiel enthält.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus

Stargunner



Die texanische Company Apogee, traditionell dem Arcade-Sektor verschrieben, präsentiert mit Stargunner ein weiteres Kleinod dieses Genres: Wer vor einigen Jahren mit Begeisterung Xenon 2 und ähnliche 2D-Shoot' em Ups mit Inbrunst gespielt hat, wird von diesem Horizontal-Scroller ebenso begeistert sein. Besonderheit: die Update-Fähigkeit des eigenen Raumschiffs.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursortasten	links/rechts/hoch/runter
[STRG] (links)	Feuer
[AlT] (links)	Bombe detonieren
[ESC]	Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus

The Mystery of Plastic City

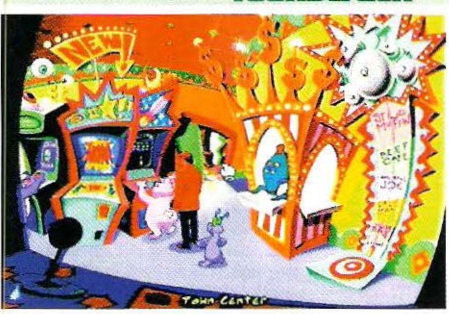


Sie wollen kompromißloses Jump & Run-Vergnügen? Sie verlangen für Ihr Geld geschmeidige 3D-Animationen und sanftes Parallax-Scrolling? Sie legen Wert auf eine präzise Steuerung und lange motivierendes Leveldesign? Dann heißt es für Sie: Herzlich willkommen in Plastic City. In der Rolle der schwerbewaffneten Helden-Lady lüften Sie das Mysterium dieser Stadt.

Standard-Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-left]/[-right]	Nach links/rechts laufen
[Cursor-up]/[-down]	Springen/Ducken
[Cursor-left]+[Cursor-down]	Sich duckend nach links wegrollen
[Cursor-right]+[Cursor-down]	Sich duckend nach rechts wegrollen
[STRG]	Nach links feuern
[ALT]	Nach rechts feuern
[Entf]	Nach links unten feuern
[Einfg]	Nach links oben feuern
[Pos1]	Nach rechts feuern
[ALT]	Senkrecht nach oben feuern
[Page-up]	Nach rechts oben feuern
[Page-down]	Nach rechts unten feuern
[F1]	Raketen aktivieren
[ESC]	Spiel beenden
Leertaste	Weiter bzw. von Raketen zu Laser wechseln

Toonstruck



Zeichentrick-Grafik meets Christopher Lloyd: Der als „Doc Brown" aus der „Zurück in die Zukunft"-Trilogie bekannte US-Star wurde von Virgin in eine knallbunte Comic-Welt integriert. Gags am laufenden Band, abgedrehte Animationen, nachvollziehbare Puzzles und zum Schreien komische Dialoge machen Toonstruck zu einem der derzeit koulenswertesten Adventures.

Spielanleitung

Cursorsteuerung

Wenn der Cursor ein diagonaler Pfeil ist:
Klicken Sie mit der rechten oder linken Maustaste irgendwohin, um Mal dorthin gehen zu lassen.

Wenn der Cursor eine deutende Hand ist (bei Ausgängen, Türen, Wegen usw.):
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um zum Ausgang zu gehen und den Ort zu verlassen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Ort sofort zu verlassen.

Wenn der Cursor zur Lupe wird:
Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um eine Beschreibung des Gegenstandes oder der Person zu bekommen, über der sich der Cursor gerade befindet.

Wenn der Cursor zu einer Hand wird, die sich öffnet und schließt:
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand unter dem Cursor zu benutzen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erst mal eine Beschreibung zu bekommen. Wenn ein komisches Geräusch erklingt, gibt es keine Beschreibung.

Wenn der Cursor als klapperndes Gebiß erscheint:
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um mit der Person unter dem Cursor zu reden, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erst mal eine Beschreibung zu bekommen.

Wenn der Cursor als nehmende Hand erscheint:
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand unter dem Cursor mitzunehmen (Cursor verwandelt sich in den betreffenden Gegenstand), oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um erst mal eine Beschreibung zu bekommen. Wenn ein komisches Geräusch erklingt, gibt es keine Beschreibung.

Gegenstände benutzen
Sobald Sie einen Gegenstand aufgehoben haben, können Sie ihn benutzen, indem Sie ihn über einen anderen Gegenstand oder eine Person bewegen und die linke Maustaste drücken. Sie können auch den Mauszeiger über Ihre Tasche bewegen (siehe unten) und den Gegenstand mit der linken Maustaste dort ablegen. Eine Abkürzung: Während der Cursor ein Gegenstand ist, können Sie jederzeit durch einen Klick mit der rechten Maustaste diesen Gegenstand in die Tasche stecken.

Gegenstände verwahren
Unten links auf dem Bildschirm sehen Sie den kleinen blauen Beutel. Ein Klick mit einer beliebigen Maustaste öffnet diese Tasche und zeigt Ihnen den Inhalt in der Großaufnahme. Mit Hilfe dieser Großaufnahme können Sie nun nützliche Gegenstände bis zu Ihrer zukünftigen Verwendung zwischenlagern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Gegenstand aus Ihrer Tasche genauer zu untersuchen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Der Cursor verwandelt sich in diesen Gegenstand. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf eine leere Stelle in der Tasche, um den Gegenstand dort wieder abzulegen. Bewegen Sie den Cursor mitsamt aufgenommenem Gegenstand von der Tasche weg zur Seite und klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Tasche zu schließen und mit dem Gegenstand 'in der Hand' zum Spiel zurückzukehren.

Flux W. Wild
Flux ist dieser kleine lila Kerl, der Ihnen die ganze Zeit nachläuft. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Flux, um den Cursor in ein Flux-Symbol zu verwandeln. An einigen Stellen können Sie mit diesem Symbol und der linken Maustaste auf einen Ort oder Gegenstand klicken, um Flux damit zu „benutzen". Klicken Sie mit der linken Maustaste und dem Flux-Symbol auf Flux selbst oder drücken Sie irgendwo die rechte Maustaste, um zum normalen Cursor zurückzukehren.

Andere Steuerungen
Drücken Sie F1, um den Optionenbildschirm aufzurufen.
Drücken Sie F5, um einen Spielstand zu speichern.
Drücken Sie F6, um einen Spielstand zu laden
Drücken Sie ESC oder die Leertaste, um die momentane Dialogzeile zu überspringen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus



PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

AH 64D Longbow V 1.08e
Die Fans der vielgelobten Kampfhubschrauber-Simulation werden sich über die jüngste Version freuen, die von Hersteller Origin kürzlich freigegeben wurde.

Battlecruiser 3000 AD V 1.01c
Seitenlang ist die Liste der Mängel in Gameteks Weltraum-Shooter, die mit diesem Bugfix endgültig der Vergangenheit angehören. Weitere Detail-Informationen finden Sie in den umfangreichen README-Dateien.

Battleground: Waterloo V 1.05
Die Fortsetzung der Hardcore-Strategie-Serie von empire rund um die Schlacht in Waterloo ist in Deutschland noch nicht erhältlich. Wenn Sie sich die englische Fassung zugelegt haben, empfiehlt sich der Einsatz dieses Updates auf die Version 1.05.

Bleifuß 2 V1.11
Die Version V1.11 des Action-Rennspiels Bleifuß 2 kommt in zwei verschiedenen Versionen. Je nachdem, ob Sie bei der Installation die Option „Normal" oder „Netzwerk" gewählt haben, müssen Sie ein spezielles Update durchführen.

Civilization 2 V 2.40 deutsch
Kein Monat vergeht ohne ein frisches Update zu Sid Meiers Strategie-Referenz Civilization 2. Diesmal können wir Ihnen einen speziellen Patch für die deutsche Version zur Verfügung stellen: Drei neue Einheiten, eine komplett überarbeitete Übersetzung der Texte sowie eingedeutschte README-Dateien sind in der Version 2.40 enthalten.

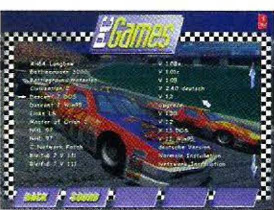
Descent 2 Win 95-Upgrade
Aus Ihrem Descent 2 für DOS können Sie ein Descent 2 für Windows 95 machen. Wie? Ganz einfach: Dieses Upgrade (das übrigens 16 MB RAM und ein installiertes DirectX 2.0 voraussetzt) installiert in Sekundenschnelle die Win 95-Version des 3D-Action-Knollers von Interplay.

Descent 2 DOS Version 1.2
Die Version 1.2 von Descent 2 bereinigt etliche Mini-Bugs und erweitert das ursprüngliche Programm um einige interessante Features.

Links LS V 1.30
Damit die derzeit beste Golfsimulation auch wirklich das Prädikat „Perfekt" verdient, sollten Sie diesen Bugfix einsetzen, der nicht nur die bemängelten Fehler in der Statistik-Abteilung ausmerzt, sondern auch unzählige kleinere Bugs berücksichtigt. Achtung: Dieser Patch funktioniert nur mit den europäischen Versionen von Links LS!

Master of Orion 2 V 1.2
Die deutschen Strategie-Fans wären schon froh, wenn sie überhaupt intensive Erfahrungen mit Master of Orion 2 hätten sammeln können, denn erst seit Dezember 1996 ist das Programm hierzulande erhältlich. Die Änderungen im Detail betreffen u. a. den „Custom Race"-Bildschirm, den Kampfmodus und eine ganze Reihe von Fehlern, die auf bestimmten PCs Systemabstürze verursachen.

NHL Hockey 97 Version 1.1 (Windows 95)
NHL Hockey 97 Version 1.1 (DOS)
Für jede der beiden NHL Hockey 97-Versionen gibt es ein eigenes Update.



Z Network Patch - deutsche Version
Wenn Sie Z im Netzwerk spielen wollten, so benötigten Sie bisher mehrere Exemplare der Original-CD. Mit dem Z Network Patch ändert sich das: bis zu vier Personen können jetzt an spannenden Netzwerk-Duellen teilnehmen. Die Voraussetzung ist eine Original Z CD-ROM und ein bis drei PC Games CD-ROMs.

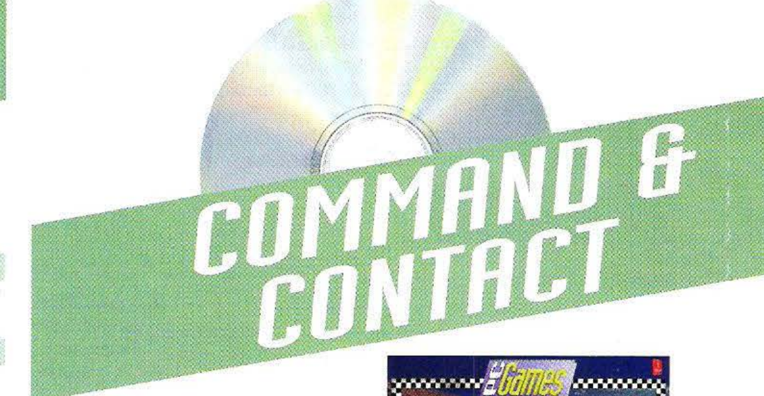
SPECIAL - CD 1



Jack Nicklaus Golf 4 Designer
Eine echte Weltneuheit ist in der Version 4 der traditionsreichen Accolade-Golfsimulation enthalten: Mit dem integrierten Golfplatz-Designer können Sie im Handumdrehen ganze Anlagen bis ins Detail nachbilden oder Ihrer Phantasie bei imaginären Plätzen freien Lauf lassen. Kinderleicht zu bedienen und mächtig in der Funktionsvielfalt - probieren Sie's aus!

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM-Laufwerk, Windows 3.1/95

COMMAND & CONTACT

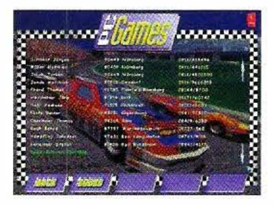


Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise



Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

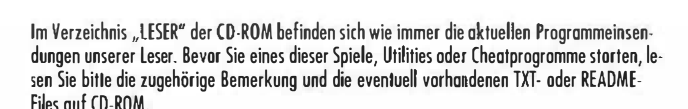
ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.



LESER-EINSENDUNGEN





Im Verzeichnis „LESER" der CD-ROM befinden sich wie immer die aktuellen Programmeinsendungen unserer Leser. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
2-01	Axel Schulze, 04249 Leipzig	Level	WarCraft II	
2-02	Patrick Weise, 28844 Weyhe	Level	WarCraft II	
2-03	Stephan Ihling, 36433 Mohra	Level	WarCraft II	
2-04	Björn Tiato, 28832 Achim	Level	WarCraft II	
2-05	Alexander Leutung, 90571 Schwaig	Level	WarCraft II	
2-06	Marc Stender, 39576 Stendal	Level	Warcraft II	
2-07	Sebastian Feil, 85122 Hitzhofen	Level	WarCraft II	
2-08	Rene Laitzenbauer, A-4614 Marchtrenk	Level	Warcraft II	
2-09	Daniel Glinka, 71111 Waldenbuch	Level	Warcraft II	
2-10	Heiner Kruse, 21368 Dahlen	Level	WarCraft II	
2-11	Anton Planing, 89233 Neu-Ulm	Spiel	Octalris	Jump & Run
2-12	Christop Csokas, 87719 Mindelheim	Spiel	Dynamit	Strategie
2-13	Uwe Thomas, 01239 Dresden	Spiel	Packmann	Geschicklichkeit
2-14	Jarek Ilski, 26125 Oldenburg	Spiel	Kometen	Geschicklichkeit
2-15	Marcel Gleis, 48599 Gronau-Epe	Spiel	Pixelracer	Geschicklichkeit
2-16	Flo Beulich, 82377 Penzberg	Spiel	Labyworm	Geschicklichkeit
2-17	Jens Jacobsen, 69251 Gaiberg	Cheat	Ufo Edit	Cheat
2-18	Sascha Nitsch, 25436 Heidgraben	Spiel	Mafiosi	Adventure
2-19	Holger Wagner, 53783 Eitorf	Spiel	Baller	Ballerspiel
2-20	Mathias Fringes, 48683 Ahaus	Spiel	Immortal Rites	Adventure

Rainer Rosshirt meint dazu:

2-11

„Octalris" ist der letzte Oktopus des Ozeans. Gemeine Fischer haben den Ozean leergefischt. Aber Octalris konnte ihnen entkommen. Doch er muß feststellen, daß er weit weg von dem Ozean ist. Er muß nun mit Deiner Hilfe versuchen, zu dem Ozean zurückzukommen. Hilf ihm, die mit Fallen gespickten Levels zu überstehen und zu seinem Ozean zurückzukehren. Und vergiß nicht, daß Oktopusse Wasser brauchen. Nettes Jump & Run - und das Vieh ist wirklich herzig.

2-12

„Dynamit" ist ein Clone von „Sokoban". Ein Spiel wie die Lebkuchenherzen, die es immer auf den zahlreichen Volksfesten in unserer Gegend gibt. Genauso unoriginell, genauso altbacken, aber man mag es irgendwie doch.

2-13

„Packmann" erinnert an.... Preisfrage! Genau! Die Grafik ist das Grauenhafteste, was ich bisher sehen mußte, der Sound zum Glück nicht vorhanden. Aber das Game verbraucht so viel Speicher, daß es problemlos auf einem Taschenrechner laufen könnte - was immerhin wenigstens ein Vorteil ist. Als Spielchen für „zwischendurch" hat es immerhin eine Daseinsberechtigung.

2-14

Wer seine Tastatur quälen möchte und dafür noch ein hirnfreies Spielchen sucht, für den ist „Kometen" das Richtige. Einfach nur sein Schiffchen durch die diesmal doch arg begrenzten Weiten des Weltalls steuern und mit den Cursortasten den Kometen ausweichen. Am Ende sich an den Punkten freuen. Unser Nachbarshund liebt das Spiel!

2-15

Wer kennt nicht den Klassiker TRON? Dies ist eine weitere Variante, mit einer Besonderheit: Pixelracer kann mit insgesamt acht Spielern gleichzeitig an einem PC gespielt werden. Wer bei diesem Durcheinander nicht verrückt wird, wird Gefallen an diesem Spiel finden.

2-16

In „Labyworm" steuern zwei Spieler je einen Wurm durch verschiedene Levels. Spielt sich gut, sieht putzig aus und macht Laune. Sollte ich mehr schreiben?

2-17

Wer immer noch Probleme mit dem Uraltsp... öh... Klassiker „Ufo" hat, dem liefert Jens Jacobsen nun einen Editor, mit dem sich Savegames nahezu beliebig und sehr vorteilhaft bearbeiten lassen.

2-18

Wer nicht um sein Augenlicht fürchtet oder eh einen lausigen Monitor hat, der sollte sich einmal „Mafiosi" antun. Die „ultimotive" Mafia-Simulation, im Stile der alten Lucas-Adventures. Recht hoher Unterhaltungswert und keine Veranlassung für die BPjS, in Wallung zu geraten.

2-19

Was erwarten Sie von einem Spiel, das „Baller" genannt wurde? Genau! Verzwickte Rätsel und ausgefeilte Handlung. Leider kann dieses Spiel die Erwartungen nicht erfüllen und liefert statt dessen Action pur. Fast schon professionell gemacht. Hoffentlich kommt von Holger Wagner noch mehr davon!

2-20

„Immortal Rites" ist ein klassisches Adventure. Sieht zwar viel schlimmer aus als die meisten, ist aber nicht so schlecht wie es aussieht, aber dafür sehr preiswert.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



PC Games CD-ROM & Mag PLUS

„nur auf PC Games PLUS"

Dime City Vollversion

Käufern der mit DM 19,80 wohl konkurrenzlos preiswerten PC Games PLUS können wir diesen Monat die komplexe Wirtschaftssimulation Dime City präsentieren. Starbyte versetzt Sie dabei an die Spitze einer Mafia-Organisation und läßt Sie um Macht und Ehre kämpfen.

Es ist Nacht in einer finsteren, schmuddeligen Straße. Eine alte Frau führt ihren Waldi spazieren. Humphrey, ein kleiner Gelegenheitsverbrecher, der sich mehr schlecht als recht durchs Großstadtleben schlägt, lauert hinter einer Hausecke auf sein Opfer. Als sich die alte Dame nähert, springt Humphrey mit entsicherter Wasserpistole aus seinem Versteck. Gerade will ihm ein bedrohliches „Hände hoch! Dies ist ein Über..." über die Lippen kommen, als die alte Lady, in Erinnerung an ihren verstorbenen Gotten Ping Pang Eiweg, dem ehemaligen Großmeister im Taj Ginseng, ihre Beinprothese in die Weichteile des Angreifers schnellen läßt. Während dessen befaßt sich Waldi mit Humphreys Wade.

Humphrey landet im Rinnstein. Doch bevor ihm schwarz wird vor den Augen, fällt sein Blick auf den Anzeigenteil einer durchnäßten Ausgabe des „Crime Magazines". Noch im Ohnmachtstaumel nimmt Humphrey dort vier Stellenonzeigen wahr und beschließt, daß es Zeit ist für eine berufliche Veränderung. Eine Vision steigt in ihm auf: Er sieht sich plötzlich als großer, mächtiger und einflußreicher Mann in dieser Stadt. Die Wahlen zum Gouverneursamt hat er gerade gewonnen. Das Volk liegt ihm zu Füßen, und die schönsten „Girls" buhlen um seine Gunst und Liebe. Humphrey ist von dieser Vision fasziniert. Als er aus seiner Ohnmacht erwacht, beschließt er, sie Wirklichkeit werden zu lassen. Wie aber soll er sein Ziel erreichen? Sein Blick fällt erneut auf die Zeitung im Rinnstein. Er will die Gelegenheit beim Schopfe packen und sich um eine der ausgeschriebenen Stellen bewerben. Vom nächsten Münzfernsprecher aus wählt er die angegebene Telefonnummer. Erstaunlicherweise wird Humphrey sofort zum großen Boß durchgestellt. Ohne große Umschweife teilt dieser ihm mit, daß er sofort mit seiner Arbeit beginnen kann. Humphrey soll sich bei der Sekretärin melden, die ihm alles Nähere erklären wird. Der Boß selbst hat leider dringende Auslandsgeschäfte zu erledigen. Humphreys Aufgabe soll darin bestehen, den Laden während der Abwesenheit des Bosses zum Laufen zu bringen und den Profit zu mehren.

Die Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie auf dieses durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von **<ENTER>**. Geben Sie nun **„INSTALL"** und **<ENTER>** ein und folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine. Anschließend können Sie mit dem Befehl **„CD-SETUP"** und **<ENTER>** Ihre Soundkarte auswählen. Eine detaillierte Beschreibung der möglichen Installationsvarianten und der damit zusammenhängenden Änderungen Ihrer Startdateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** sowie die Erstellung einer eventuell notwendigen Boot-Diskette finden Sie in der auf der CD befindlichen Spielanleitung, die Sie wie immer direkt von der CD durch Eingabe von **„ANLEITUN"**, gefolgt von **<ENTER>**, starten können. Das Spiel selbst können Sie durch Eingabe von **„DIME"** und **<ENTER>** starten.

Wichtiger Hinweis!

Nachdem Sie den Befehl **„INSTALL"** eingegeben haben, geben Sie den Installationspfad an. Hierbei beachten Sie bitte, daß unbedingt ein Backslash **„\"** am Ende stehen muß, da das Programm ansonsten die Installation abbricht.

Systemanforderungen

486DX33, 4 MB RAM, Maus, SVGA-Karte, CD-ROM-Laufwerk
Unterstützt: Adlib, SoundBlaster, General Midi



Ein schnelles Fluchtfahrzeug ist bei jedem anständigen Raub schon die halbe Miete. Das Personal ist leider nicht so verläßlich.



Die eigene Familia läßt einen niemals im Stich - vorausgesetzt, man handelt in Ihrem Sinn und sorgt für jede Menge Macht, Ruhm und Wohlstand.



Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	-	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	1
2	-	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	1
3	2	Golden Games	Topware	Diverse Hersteller	2
4	1	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	5
5	-	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	1
6	-	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
7	3	Die Siedler 2	Blue Byte	Blue Byte	7
8	-	Bleifuß 2	Virgin	Graffiti	1
9	10	Flight Simulator 5.1	Microsoft	Microsoft	6
10	-	Creatures	Warner Interactive	Millennium	1
11	-	Hugo 4	ITE	ITE	1
12	-	Schleichfahrt	Blue Byte	Blue Byte	1
13	-	Alien Trilogy	Acclaim	Probe	1
14	-	3D Ultra Pinball 2	Sierra	Sierra	1
15	-	Rayman	UBI Soft	UBI Soft	1
16	-	NHL Hockey 97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
17	5	Command & Conquer	Virgin	Westwood	14
18	-	3D Ultra Pinball	Sierra	Sierra	1
19	8	WarCraft 2	Bomico	Blizzard	12
20	-	Pro Pinball: The Web	Empire	Empire	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	-	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	1
2	-	Das Schwarze Auge 3	Topware	Attic	1
3	-	FIFA Soccer '97	Electronic Arts	Electronic Arts	1
4	1	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	1
5	12	Creatures	Warner Interactive	Millennium	2
6	-	Command & Conquer	Virgin	Westwood	1
7	-	Die Siedler 2 Data	Blue Byte	Blue Byte	1
8	1	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	2
9	5	Schleichfahrt	Blue Byte	Blue Byte	2
10	-	Alien Trilogy	Acclaim	Probe	1
11	-	Master of Orion 2 US	MicroProse	MicroProse	1
12	-	Phantasmagoria 2	Sierra	Sierra	1
13	-	Toonstruck	Virgin	Virgin	1
14	-	Down in the Dumps	Bomico	Haiku Studios	1
15	9	C&C: Level-Editor 3	-	-	3
16	8	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	5
17	-	Larry 7	Sierra	Sierra	1
18	4	NHL Hockey 97	Electronic Arts	Electronic Arts	3
19	-	Golden Games	Topware	Diverse Hersteller	1
20	-	Destruction Derby 2	Sony	Psygnosis	1

Das war zu erwarten: Westwoods Command & Conquer 2 setzte sich auf Anhieb an die Spitze aller Charts. Wie lange sich der Gipfelstürmer an dieser Position halten kann, wird sich zeigen. Bundesliga Manager 97 ist - seit Version 1.20 - wieder ein ernstzunehmender Konkurrent, und auch Das Schwarze Auge 3 konnte sich aus dem Stand auf den dritten Platz (Joysoft) katapultieren. Es bleibt spannend an der Spitze.

Unsere Referenz – PC Ga

RANKING

Neu in diesem Monat: CORE Design haben - sicherlich nicht überraschend - mit dem innovativen 3D-Action-Knüller Tomb Raider den Sprung in die Referenz-Liste geschafft. Eine echte Überraschung ist hingegen der Gütersloher Company Ascaron geglückt, die mit Das Hexagon-Kartell im Bereich „Simulation" eingestiegen sind.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassische Adventure

Baphomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Managment

Anstoß	Ascon	2/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital integration	9/96
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96
Sega Rally	Sega	2/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97

SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100145,2434 (Thomas Borovskis)
100727, 3425 (Petra Maueröder)
100546,3040 (Harold Wagner)
101510,112 (Rainer Rosshirt)
73233, 742 (Markus Krichel)

PC Games Mailbox
(0911) 99 71 50

Internet
ormenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
hdwogner@pcgames.de (Harold Wagner)
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 78. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
Sega

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Telefon: 09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:
Tonja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Barsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags und der Firma Pearl Agency bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage III. Quartal 1996 176.071 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

COMING SOON

Actua Tennis	Gremlin Interactive	Sportspiel	März 97
4-4-2	Virgin	Sportspiel	1. Quartal 97
688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	März 97
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	März 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	Februar 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	März 97
AD&D: Iron and Blood	Acclaim	Beat'em Up	Januar 97
Addams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	1. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	März 97
Age of Sail	Empire	Strategie	1. Quartal 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	2. Quartal 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	März 97
Alphastorm	Psygnosis	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Armored Fist 2.0	Electronic Arts/NovaLogic	Panzer-Simulation	April 97
Athanor	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97
Atlantis	Cryo	Adventure	Februar 97
Batman Forever: The Arcade Game	Acclaim	Beat 'em Up	Januar 97
Battle Sport	Acclaim	Arcade Action	März 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	Mai 97
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	1. Quartal 97
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Februar 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Januar 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	2. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Arcade Action	Februar 97
Blood	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	2. Quartal 97
British Open	Looking Glass	Sportspiel	März 97
Caddyhack	Virgin	Minigolf-Simulation	2. Quartal 97
Carmageddon	SCi	Rennspiel	März 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie/WiSim	März 97
Colony Wars	Psygnosis	SciFi-Action	3. Quartal 97
Comanche 3.0	**Electronic Arts/NovaLogic**	**Action-Flugsimulation**	**März 97**
C & C: Der Tiberiumkonflikt (SVGA)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	März 97
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	2. Quartal 97
Conquest Earth	Eidos Interactive	Strategie	April 97
Constructor	Acclaim	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	2. Quartal 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	**LucasArts**	**Adventure**	**Juni 97**
Dark Earth	**Mindscape**	**Action-Adventure**	**1. Quartal 97**
Darklight Conflict	Electronic Arts	Action-Flugsimulation	März 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Adventure	1. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	Februar 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	Februar 97
Die große Schlacht um Antietam	Empire	Strategie	Februar 97
Die große Schlacht um Shiloh	Empire	Strategie	Februar 97
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	Februar 97
Die Stadt der verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Februar 97
Dominion	**7th Level**	**Strategie**	**März 97**
DSF Fußballmanager	Sierra	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**April 97**
Ecstatica 2	Psygnosis	Action-Adventure	März 97
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	Februar 97
Extreme Assault	Blue Byte	Action-Flugsimulation	2. Quartal 97
Formel 1 (3DFX)	Psygnosis	Rennspiel	März 97
Formel 1 (Direct 3D)	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	April 97
Fireball	Warner Interactive	Rennspiel	1. Quartal 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Mai 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Flying Corps	Empire	Flugsimulation	Februar 97
G-Nome	7th Level	Action	Februar 97
G-Police	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
Golf	Sierra	Sportspiel	Februar 97
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 97
Hardcore 4x4	Gremlin Interactive	Rennspiel	Februar 97
Hard War	Gremlin Interactive	Flugsimulation	Februar 97
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	2. Quartal 97
Hordes	Warner Interactive		1. Quartal 97
Incredible Hulk	Eidos Interactive	Action	1. Quartal 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96
Interstate 76	Activision	3D-Action	1. Quartal 97
Into the Void	Playmates Interactive	Adventure	April 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	3. Quartal 97
It's a Funny Old Game	21st Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**März 97**
King's Quest 8	**Sierra**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
KKND	**Electronic Arts**	**Strategie**	**Februar 97**
Kuala Lumpur - Journey to the Edge	Broderbund	Adventure	März 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**März 97**
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	1. Quartal 97
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Februar 97
Magic The Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Februar 97
Magic The Gathering: Battlemage	Acclaim	Strategie	März 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 97

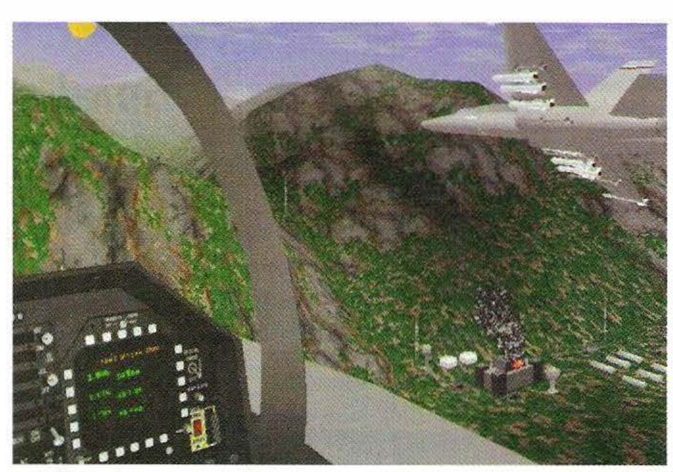
Game It! präsentiert GAME HITS

Dungeon Keeper im April, StarCraft erst Ende 1997 (!) - unsere aktuelle Release-Liste steckt mal wieder voller Überraschungen. Viele Titel, die bis Weihnachten 1996 nicht mehr rechtzeitig fertiggestellt werden konnten, wurden nun weit ins Jahr 1997 hinein verschoben. Dafür haben wir wieder jede Menge „frischer" Titel aufgenommen, über die wir in dieser und in den kommenden PC Games-Ausgaben selbstverständlich ausführlich berichten werden.

Master of Dimension	Eidos Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	1. Quartal 97
Maxx	Greenwood	Rennspiel	März 97
MDK	**Shiny Entertainment**	**3D-Action**	**März 97**
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 97
MiG Alley	Empire	Flugsimulation	1. Quartal 97
Mindwarp	Maxis	3D-Action	4. Quartal 97
Missing in Action (M.I.A.)	Warner Interactive	Flugsimulation	Februar 97
Monster Trucks	Psygnosis	Rennspiel	März 97
Moto Racer	Electronic Arts	Rennspiel	März 97
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
NBA Jam Extreme	Acclaim	Sportspiel	März 97
Nightmare Creatures	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
Outlaws	LucasArts	3D-Action	April 97
Outrage	Broderbund	Action	Oktober 97
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	2. Quartal 97
Perfect Weapon	Electronic Arts	Action-Adventure	März 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	Februar 97
Petko	Max Design	Adventure	März 97
Pinball Power Pack	21st Century	Flipper	Dezember 96
PowerChess	Sierra	Schach-Simulation	Januar 97
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	März 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Februar 97
Rebellion	**LucasArts**	**Strategie**	**März 97**
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**Februar 97**
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	März 97
Riverworld	Cryo	Adventure	Februar 97
Rodney Matthews	Psygnosis	Shoot'em Up	1. Quartal 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	März 97
Savecracker	Warner Interactive	Adventure	März 97
Sensible World of Soccer 2000	Warner Interactive	Fußballspiel	März 97
Sentinent	Psygnosis	Rollenspiel	April 97
Shadow Warrior	Apogee/Eidos Interactive	3D-Action	1. Quartal 97
Shivers 2	Sierra	Adventure	März 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	März 97
Silent Hunter Patrol CD	Mindscape/SSI	Strategie	Dezember 96
SimGolf	Maxis	Sportspiel	Februar 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
Slamtilt	21st Century	Flipper	1. Quartal 97
Soul Hunt	Gametek	Adventure	1. Quartal 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	1. Quartal 97
Space Bunnies must Die!	Acclaim	Action	März 97
Space Jam	Acclaim	Jump & Run	Februar 97
Speedster	Psygnosis	Rennspiel	April 97
Spiderman 2099	Mindscape	Beat'em Up	1. Quartal 97
Star Fleet Academy	**Interplay**	**SciFi-Action**	**März 97**
Star Trek: Generations	**MicroProse**	**Adventure**	**April 97**
Star Trek: Return to Volcano	**Interplay**	**Adventure**	**1. Quartal 97**
StarCraft	**Blizzard**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Steel Legions	Eidos Interactive	3D-Action/Strategie	1. Quartal 97
Steel Panthers 2 - Modern Battles	Mindscape/SSI	Strategie	Januar 97
Strange Golf	Mindscape	Sportspiel	1. Quartal 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	März 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
Swagman	CORE Design/Eidos Interactive	3D-	1. Quartal 97
T-Mek	Warner Interactive	Action	März 97
Terracide	Eidos Interactive	SciFi-Action	1. Quartal 97
The Art of Fly Fishing	Gametek	Angelsimulation	1. Quartal 97
The Crow: City of Angels	Acclaim	3D-Action	Februar 97
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	1. Quartal 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	März 97
The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
The Journeyman Project 3	Broderbund	Adventure	September 97
The Lost Express	Broderbund	Adventure	März 97
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	1. Quartal 97
Theme Hospital	**Bullfrog**	**Strategie/WiSim**	**März 97**
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	1. Quartal 97
Trash-It	Warner Interactive	Geschicklichkeit	Februar 97
UEFA Champions League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	Februar 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	März 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Virtua City PD	Sega	Action	Februar 97
War of the Worlds	Warner Interactive	Strategie	1. Quartal 97
Warbreeds	Broderbund	Strategie	August 97
Warlords 3	Broderbund	Strategie	Juli 97
Water World	Acclaim	Strategie	2. Quartal 97
wipEout 2097	Sony Interactive	Rennspiel	April 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	2. Quartal 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	März 97
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	März 97
X-Men: Children of the Atom	Acclaim	Arcade Action	Februar 97
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**Februar 97**
XS	SCI	Action	Februar 97
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	März 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97



Die Bodentexturen lassen erahnen, den Grafikern Satellitenaufnahmen des US-Verteidigungsministeriums zur Verfügung standen.



Noch fliegt der Wingman unbekümmert in Richtung des Bergzuges. Bei der Missionserfüllung sollte man sich keinesfalls auf dessen Können verlassen.

Jetfighter III

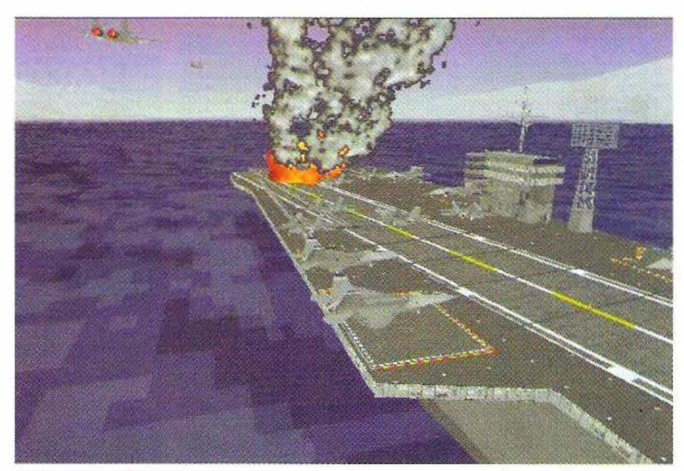
Modische Erscheinung

Die F-22 Lightning II, hauptsächlich auf den Reißbrettern der amerikanischen Flugzeugindustrie zuhause, ist für Spieler militärischer Flugsimulationen bereits ein guter Bekannter: Jane`s ATF, NovaLogics F-22 und nun auch Mission Studios Jetfighter III widmen sich diesem außergewöhnlichen Kampfflugzeug.

Im angehenden 21. Jahrhundert wird der Spieler zur „Schnellen Eingreiftruppe" der Vereinten Nationen abkommandiert. Dort wartet das modernste Kampfflugzeug auf ihn, das zu diesem Zeitpunkt zu haben ist: die F-22N Lightning II. Dieser Jet besitzt neben einem stealth-ähnlichen Design vor allem eine Möglichkeit zur Ablenkung des Jetstrahls, was ihm zu einer extremen Wendigkeit verhilft. Da man mit diesem Flugzeugtyp naturgemäß wenig Erfahrung hat, wird man erst einmal in die Flugschule gesteckt, wo man die grundlegende Bedienung der F-22 lernt. Dabei wird man allerdings weitgehend alleine gelassen: wo andere Flugsimulationen dem Spieler via Sprachausgabe Schritt für Schritt das Wie und Warum bestimmter Tätigkeiten näherbringen, erhält der Jetfighter-Pilot lediglich Aufträge wie „Zerbomben Sie das Übungsdorf".

Schnelle Eingreiftruppe

Im Campaignmodus müssen erst die 13 Trainingsmissionen erfolgreich abgeschlossen werden, um zu den eigentlichen Einsätzen zugelassen zu werden. Das politische Szenario versetzt einen in der ersten der zwei Kampagnen in die Karibik, von wo aus das noch immer kommunistische Kuba zusammen mit kolumbianischen Drogenkartellen die westliche Welt mit Kokain überschwemmt. In insgesamt zehn Missionen setzt man sein gesamtes bisher erworbenes Können ein, um drogenbeladene Fischerboote, Transport- und Kampfflugzeuge sowie Drogenlabors zu bekämpfen. Der Erfolg in einer Mission wirkt sich dabei nicht auf die folgenden Missionen aus: Egal wie viele Luftabwehrstellungen oder Nachschublinien man auch zerstört, in der nächsten Mission trifft man stets ein gut gerüstetes kubanisches Militär an. Um über die Vorgänge stets auf dem laufenden zu bleiben, empfiehlt sich das Lesen der Tageszeitung, die in der Schiffsbibliothek ausliegt. Nur durch sie erfährt man die Auswirkungen seines Kampfeinsatzes und den Sinn der nächsten Mission, das

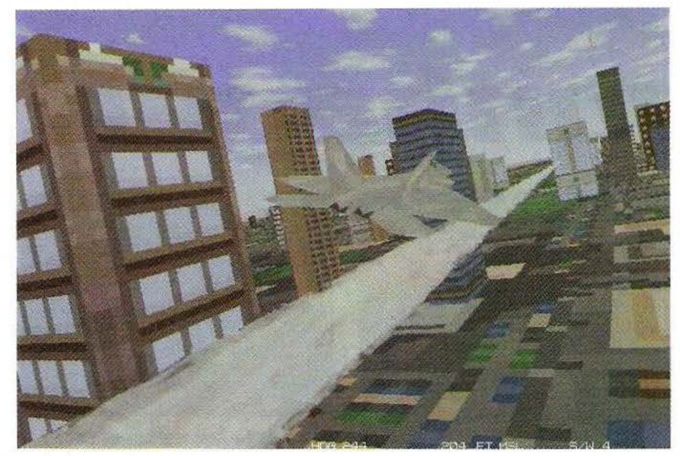


Die spektakulär in Szene gesetzten Explosionen verursachen dichte Rauchsäulen, die dem Piloten kurzzeitig die Sicht nehmen können.



Auf dem Killboard kann man seine Leistung mit PC-Piloten vergleichen.





Jetfighter III hat vermutlich die höchste Anzahl an Häusern pro Quadratkilometer und kann so einen realistischen Eindruck von einer Stadt vermitteln.



Nachts durch die Schluchten der südamerikanischen Gebirge zu rasen, ist optisch durchaus reizvoll. Ein Nachtsichtgerät sucht man leider vergebens.

Briefing oder Debriefing bleibt solche Informationen meistens schuldig. Zusätzlich erhält man auch die eine oder andere E-Mail, in der die Eltern ihrem Stolz oder ihrer Besorgnis Ausdruck verleihen - leider bleibt dies die einzige persönliche Bindung an das Spiel. Die Südamerika-Kampagne, bestehend aus insgesamt 65 Missionen, fordert dann das gesamte Können des Spielers, um Chile von der argentinischen Besetzung zu befreien. Man hat nicht nur gegen ein argentinisches Militär zu kämpfen, auch die Anden machen einem Jetpiloten das Leben schwer. Hier verzweigt sich auch endlich die Storyline, so daß man nicht mehr alle vorhandenen Missionen zu sehen bekommt. Im Briefing wird lediglich erläutert, welches Missionsziel zu erreichen ist, ob mit Gegenwehr zu rechnen ist und welche Wegpunkte vorbereitet wurden. Warum aber ein bestimmter Ausgang einer Mission zu einer konkreten Nachfolgemission führt und welche andere Möglichkeit es gegeben hätte, wird verschwiegen. Immerhin läßt sich der Jet butterweich steuern, die Ziele liegen gut versteckt und die Waffen müssen trotz der relativ hohen Anzahl mit Bedacht eingesetzt werden. Da man als einzelner Jetpilot einen Krieg bestenfalls im Film ganz alleine entscheidet, übernimmt der Computer die Steuerung der feindlichen und freundlichen Einheiten. So kann man zusehen, wie in der Ferne Luftschlachten toben, seinen Wingman in den Kampf schicken und sich aus dem Geschehen heraushalten. Allerdings ist der Wingman manchmal dumm genug, ganz ohne Feindeinwirkung und ohne Auftrag gegen einen Berg zu fliegen. Für Jetfighter III hat Mission Studios über 3,5 Millionen Quadratmeilen Landschaft mit Texturen überzogen, realistische Höheninformationen integriert und sogar die zahlreichen Städte und Flughäfen exakt denen der realen Welt angepaßt.

Unkaputtbar

Die selbständig agierenden Flugzeuge und vor allem die opulente Grafik kosten natürlich eine Menge Rechenleistung. Ein Pentium 100 kann daher gerade einmal die Standard-VGA-Grafik darstellen, die SVGA-Darstellung in voller Bildschirmgröße benötigt sogar einen Pentium 166, um flüssig durch die Krisengebiete fliegen zu können. Dennoch scheint für die eigentliche Simulation nicht genug Leistung übrig zu bleiben, da so essentielle Dinge wie die Kollisionsabfrage nur selten wie erwartet funktionieren. Nach einer mißglückten Landung auf einem Flugzeugträger, bei der man eigentlich mit dem Schiffsrumpf kollidiert sein müßte, findet man sich unversehens und wohlbehalten auf dem Flugdeck wieder. Sollte man während eines Einsatzes getötet worden sein, wird man sofort wiederbelebt (der Kommandeur braucht jeden Mann, „den er bekommen kann"), und sollte man sein Einsatzziel verfehlen, darf man es gleich noch einmal versuchen. Erst wenn das Programm erkennt, daß der Spieler für eine bestimmte Mission offenbar ungeeignet ist, kommt die nächste Mission an die Reihe. Mit der Unsterblichkeit des Piloten und den oft wiederholbaren Missionen wird dem Spiel leider ein gutes Stück Motivation genommen.

Harald Wagner ■

Statement



Ein angenehm hoher Actiongehalt, eine herausragende Grafik und jede Menge Missionen - genauso sollte eine militärische Flugsimulation aussehen. Allerdings stören einige Fehler den ansonsten positiven Gesamteindruck - zu einfache Landungen sind zu verschmerzen, wenn aber eine nur mit Wingman zu bestehende Mission daran scheitert, daß sich der Wingman grundlos in den Boden rammt, kommt man schon ins Grübeln. Weitere Ungereimtheiten lassen bei Jetfighter III leider keine höhere Wertung zu - erwartet man von diesem Spiel jedoch nichts als Action, wird man keinesfalls enttäuscht.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 467 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	76%

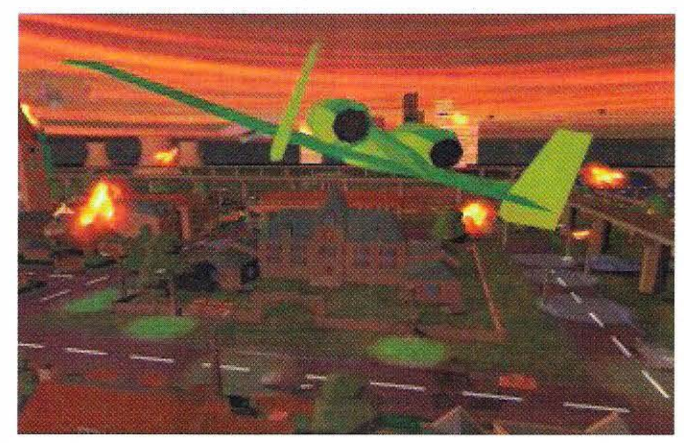
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mission Studios
Preis	ca. DM 80,-
Release	Januar 97



Den „Rolls der optimierten 3D-Pentium-Motoren" will man bei Titus Software für Metal Rage entwickelt haben - für ein Panzer-Spiel, das laut Hersteller Arcade- und Strategie-Elemente in sich vereinigt. Und das Programm hat noch einen Vorteil: es ist in Sachen Hardware eher anspruchslos.

Metal Rage

Polygonhagel



Ganze 8 MB umfaßt der Code von Metal Rage - da kann man natürlich kein aufwendiges Intro erwarten und muß sich mit Standbildern zufriedengeben.



Von Zeit zu Zeit melden sich oben links Ihre „Kollegen" mit klugen Ratschlägen zu Wort.



Das düstere Stadtszenario glänzt nicht gerade durch üppige Details.

Doch irgendwie wollen die vollmundigen Sprüche auf der Spielepackung nicht so recht zu den daneben abgebildeten Screenshots passen - Titus war immerhin so ehrlich und druckte statt aufgemotzter Intro- oder Cutscenes (beides sucht man in Metal Rage eh vergeblich) Grafiken aus dem Spiel ab - und da erkennt man im wesentlichen schmucklose Polygone, kaum Texturen, immer den gleichen wolkenverhangenen Himmel. Gut, kann man sagen, wenn das Game dafür dann richtig flott und flüssig läuft...und das tut es, zumindest teilweise. Zwar scheint die Behauptung im Handbuch, Metal Rage wäre auch auf einem 386er spielbar, ziemlich unrealistisch, aber mit der empfohlenen Mindestkonfiguration (486DX4/100, 4 MB freies RAM) lassen sich bereits gute Ergebnisse erzielen.

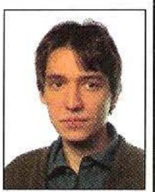
Höhen und Tiefen

In Metal Rage durchstreift man mit seinem Panzer aus der Ich-Perspektive in Echtzeit berechnete Stadtlandschaften und schießt im wesentlichen auf alles, was sich bewegt. Das Game läßt sich über Tastatur oder Joystick spielen, wobei letztere Option nicht empfehlenswert ist. Doch auch die Keyboard-Steuerung hat ihre Tücken: Die Tasten wurden derart unglücklich belegt, daß man mit der linken Hand ständig hin- und herspringen muß. Außerdem läßt sich das Geschütz nur sehr zäh auf- und abbewegen - das Abschießen eines Hubschraubers wird damit zum reinen Glücksspiel.

Eine vielfältige und durchaus nicht „dumme" Gegnerschar heizt einem in den weitläufigen Levels von Anfang an kräftig ein, so daß man an der Bewältigung des ersten Abschnitts bereits eine ganze Weile zu knabbern hat. Untermalt wird das etwas unzeitgemäße Geschehen von einem ansprechenden Midi-Soundtrack und explosiven Soundeffekten, die - wie das gesamte Spiel - direkt von CD geladen werden.

Herbert Aichinger ■

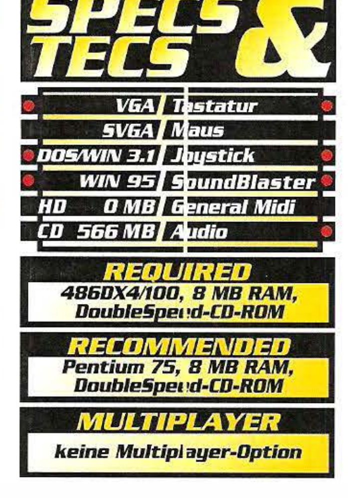
Statement



Besitzer älterer Rechner werden sich freuen: endlich wieder einmal ein Spiel, das keinen Pentium 500 mit 256 MB RAM erfordert! Trotz Sparausstattung ist Metal Rage durchaus unterhaltsam und legt vom ersten Moment an ein sattes Tempo vor. Für immerhin 69 Mark könnte man jedoch wesentlich mehr erwarten - zumal das Top-Game Armored Fist schon für weniger als die Hälfte zu haben ist.



Hat man ein paar gegnerische Panzer in die Luft gejagt, erscheinen rote Pixelknäuel am Screen, die wohl ein Flammenmeer darstellen sollen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 566 MB	Audio

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	38%
Sound	62%
Handling	53%
Spielspaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Titus
Preis	ca. DM 69,-
Release	November 96



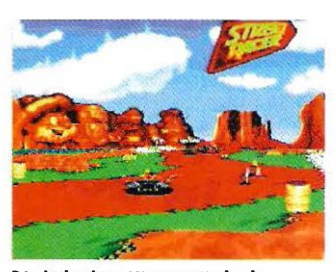
Street Racer

Rennspiel-Klassiker

1994 konnte Street Racer auf dem Super Nintendo jedem auch nur in Grundzügen ähnlichen Spiel auf dem PC das Wasser reichen. Jetzt hat der PC deutlich die Nase vorn, Konvertierungen sind fast schon an der Tagesordnung. Street Racer ist nun für den PC erhältlich und kann trotz des hohen Alters durchaus Zeichen setzen.

Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an einem Rechner Street Racer spielen, mittels der Gravis GrIP-Hardware sogar ganz ohne Einsatz der hakeligen Tastatur. Wie auch in den unzähligen anderen spaßorientierten Kartspielen geht es dabei darum, auf relativ phantasievollen Strecken möglichst schnell ins Ziel zu kommen, dabei diverse „Power-Ups" einzusammeln und sich eventuell mit seinen Konkurrenten zu prügeln. Was dem Einzelspieler also absolut nichts Neues bietet, kann im Multiplayer-Modus völlig neue Dimensionen eröffnen. Im Splitscreen-Verfahren erhält jeder Spieler genügend Sicht auf die Strecke (ein 17-Zoll-Monitor sollte es jedoch schon sein), die Darstellungsgeschwindigkeit ist mehr als ausreichend hoch, und durch die diversen Gemeinheiten, die man seinen Mitspielern zukommen lassen kann, macht Street Racer erstaunlich viel Spaß.

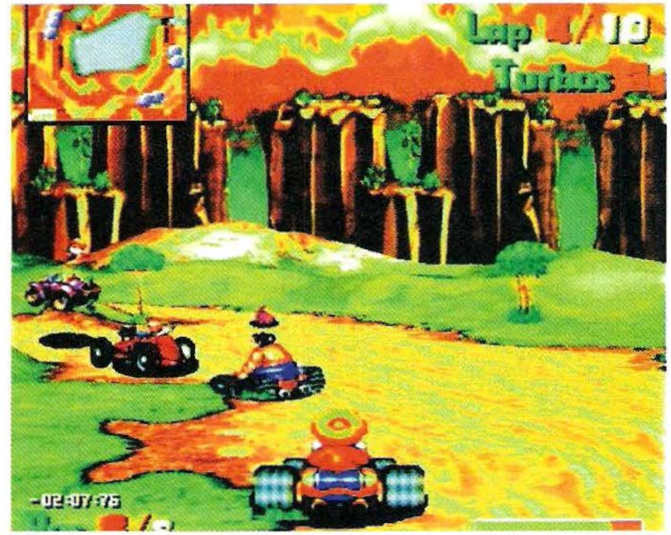
Sieht man allerdings von diesem Multiplayer-Modus ab, könnte das Spiel aus dem Anfang dieses Jahrzehnts stammen: beim Lenken scheint es, als würde man einen völlig flachen Hintergrund zur Seite schieben, Fahrzeuge im Vordergrund blasen sich zu großen Pixelhaufen auf, und auch ein kalkulierbares Fahrmodell hat man den Karts leider nicht spendiert. Zwar ist das Spiel durch diese Technik atemberaubend schnell, teilweise aber auch viel zu hektisch und unübersichtlich.



Die hübschen Hintergründe der Strecken sind echten Orten nachempfunden.



Über Gräben oder Bomben kann man sich mit einem Sprung hinwegheben.



Auch wenn man des öfteren nur im Kreis fährt, hat Street Racer mit NASCAR wenig zu tun: bei Fahrgefühl und Gegnerintelligenz ist Fehlanzeige.

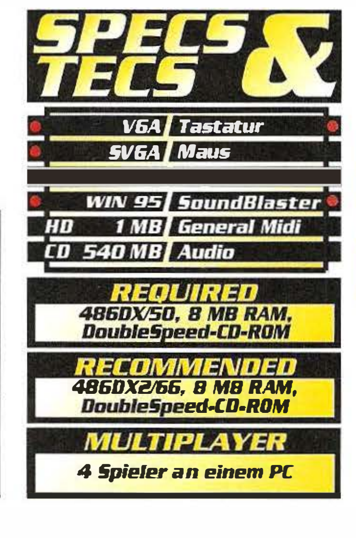
Fehlendes Fahrgefühl

Die meist nur wenige Sekunden dauernden Rennen sind in Meisterschaften zusammengefaßt, deren Gewinn weitere Strecken und weitere Fahrer mit ganz eigenen Waffen und Fahreigenschaften zur Auswahl stellt. Von Destruction Derby übernommen wurde die „Rumble" genannte Zerstörungsorgie auf einem kreisrunden Platz, bei der man unter Einsatz von Waffen, Schwung und Glück die Gegner aus der Arena schicken muß. Leider verhindert auch hier das fehlende Fahrgefühl ein Aufkommen von Spielspaß, nicht einmal eine Identifikation mit der Spielfigur will entstehen. Wer für relativ schwachbrüstige Rechner brauchbare Multiplayer-Software sucht oder noch kein Kartspiel gesehen hat, kann sich Street Racer genauer ansehen, auf jeden anderen wartet eine Enttäuschung.

Harald Wagner ■

Statement

Schnell, bunt und hektisch ist Street Racer, für Konvertierungen von Konsolenspielen ein echtes Kompliment. Allerdings hat man auf dem PC exakt das gleiche Spielsystem mit exakt den gleichen Features und exakt der gleichen Spielbarkeit schon vor langer Zeit unzählige Male gesehen. Für derart schlichte Rennspiele fehlt offenbar der Mut zu Innovationen, da Fahrgefühl oder realistische Grafiken kein Ding der Unmöglichkeit sein sollten.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 540 MB	Audio

REQUIRED
486DX/50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Rennspiel

Grafik	70%
Sound	60%
Handling	67%
Spielspaß	68%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 90,-
Release	Januar 97



Hyperblade

Slipping & Sliding

In der nahen Zukunft wird die zivilisierte Menschheit endgültig zum Barbarentum zurückkehren - das scheint jedenfalls die Vision von Activision zu sein. Ihr zufolge werden sich Sportler bald wieder gegenseitig die Köpfe einschlagen, um eine Championship zu gewinnen.

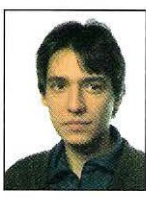
Hyperblade heißt die neue Sportart, die entfernt an Hockey erinnert und in Bowls ausgetragen wird, die dem Inneren einer ausgehöhlten Gurke ähneln. Zwar besteht das Hauptziel des Games immer noch darin, den sogenannten Rok ins gegnerische Tor zu befördern, doch auf dem Spielfeld stehen den zwölf Mannschaften zahlreiche Mittel zur Verfügung, mit denen man dem Gegner erhebliche Schmerzen zufügen kann. Grafisch macht Hyperblade mit seinen groben Polygonen nicht allzuviel her, aber das Game entwickelt eine solche Rasanz, daß das Fehlen von Texturen kaum mehr ins Gewicht fällt. Entschädigt wird man für die Kargheit auch durch die perfekte physikalische Umsetzung der Körper auf den zahlreichen Schrägen: Steigungen und Gefälle kann man zum Abbremsen oder zum schwungvollen Beschleunigen ausnutzen, daß es eine wahre Freude ist.

Ellbogengesellschaft

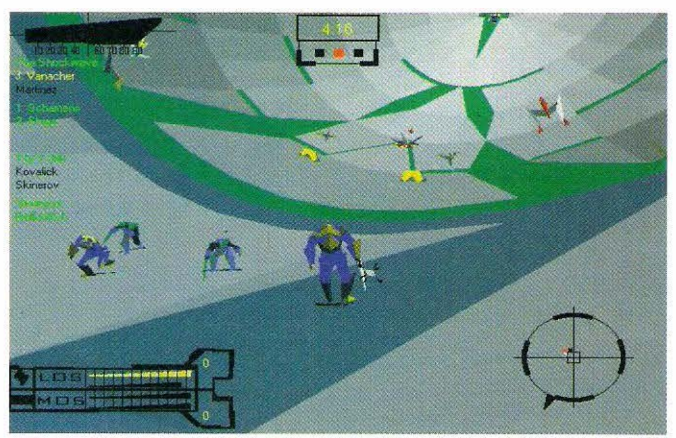
So spaßig auch die Bewegungsabläufe in den Rundungen der „Gurke" sind, ganz unbedenklich ist das Spielprinzip von Hyperblade nicht: In diesem Spiel wird einfach zu drastisch gezeigt, wie man durch Rücksichtslosigkeit, die auch das Köpfen des Kontrahenten nicht ausschließt, zum Ziel kommt. „Gefestigte" Erwachsene mögen durchaus Spaß an einem temporeichen Multiplayergame für bis zu vier Spieler im Netzwerk haben. Doch auch hier wird wahrscheinlich die Motivation ziemlich schnell nachlassen, sobald man die nicht ganz einfache Steuerung einmal im Griff hat. Hyperblade kann nämlich keinesfalls mit der Spieltiefe eines guten, „richtigen" Sportspiels mithalten. Auch der energiegeladene Soundtrack mit den anfeuernden Publikumsgeräuschen reißt da nicht mehr viel heraus.

Herbert Aichinger ■

Statement



Eine Zeitlang macht das rasante Herumschlittern in der Hyperblade-Bowl wirklich Spaß, aber dieser Effekt nutzt sich doch recht schnell ab, zumal die Handlungsmöglichkeiten ziemlich begrenzt sind. Und dann bleibt nur noch ein fader Nachgeschmack ob des Kults der Rücksichtslosigkeit, der in diesem Spiel allzu offen propagiert wird. Auf keinen Fall gehört dieses Game in Kinderhände!



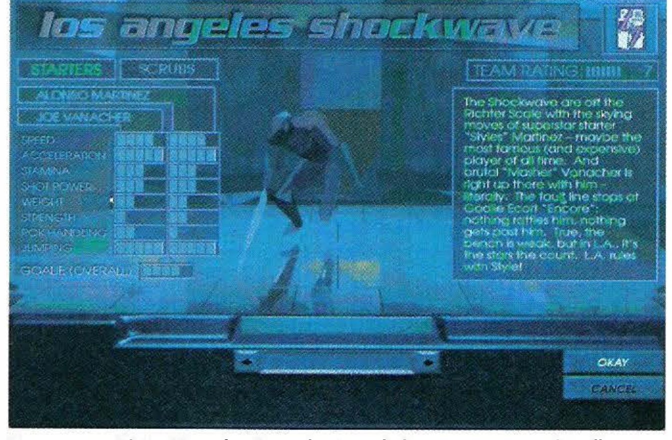
Beim Aufeinanderprallen der beiden Mannschaften wird Blutvergießen nicht ausbleiben. Auch vor dem Töten der Gegner schrecken die Spieler nicht zurück.



Über ein Info-Menü kann man über seine Spieler-Recken ebenso martialische wie dümmliche Daten abrufen.



Zwei „Shockwaves" nehmen in der gurkenförmigen Bowl einen „T-34" in die Zange.



Bevor man sich ins Kampfgetümmel stürzt, bekommt man eine detailliert aufgeschlüsselte Beschreibung der eigenen Mannschaft.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 80 MB	General Midi
CD 164 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 4 Spieler im Netzwerk

RANKING

Action

Grafik	61%
Sound	69%
Handling	67%
Spielspaß	53%

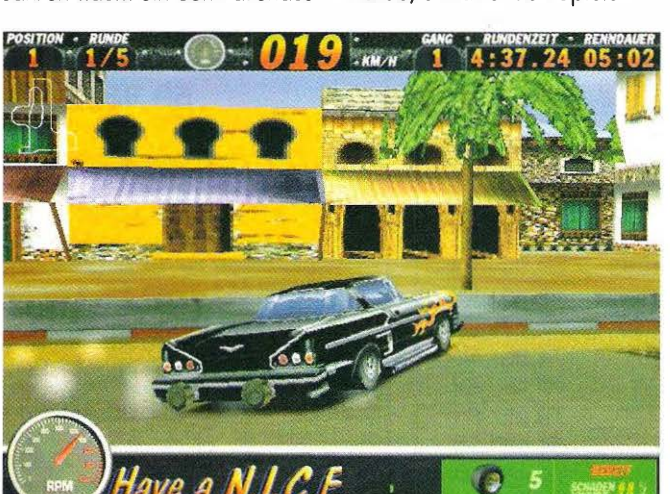
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember 96

Have a N.I.C.E. Day

Young Guns

Ein Autorennspiel, bei dem man seinen Weg mit Waffen freischießt? Ja, vor zehn Jahren gab es mal ein gutes. Ein Spiel für Windows 95? Kann ja nur langsam sein. Aus Deutschland? Ach so, doch eine Wirtschaftssimulation. Daß man hin und wieder die gewohnten Denkmuster verlassen muß, um sich dem Unglaublichen zu öffnen, zeigt Magic Bytes´ langerwartetes Action-Rennspiel Have a N.I.C.E. Day.

In der Tat hört sich die Beschreibung des Spiels genau wie diejenigen der unzähligen Action-Rennspiele an, die den Spieler in ein gut motorisiertes Fahrzeug setzen und mit einem beeindruckenden Arsenal an unterschiedlichen Waffen die leicht dümmlichen Gegner von der Strecke schießen lassen. Obwohl diese Spielidee alles andere als neu ist, hat es in den letzten zehn Jahren kaum ein Softwarehaus verstanden, das Thema packend umzusetzen. Nun hat sich Magic Bytes der Idee angenommen, doch im Gegensatz zu den meisten Mitbewerbern haben die Gütersloher alles richtig gemacht. Da gleichzeitig Wert auf exzellente Grafik, einfache Steuerung - bei halbwegs realistischem Fahrverhalten - und gute Gegnerintelligenz gelegt wurde, erwartet den Spieler ein atemberaubendes Spielerlebnis. Dies darf durchaus wörtlich verstanden werden, da die schnellen Wagen auf den zum Teil sehr schwierigen Rennstrecken so manchen Fahrer arg ins Schwitzen bringen. Im Trainingsmodus lassen sich die phantasievollen Pisten in Ruhe betrachten: nur auf den wenigsten Strecken finden sich längere Geraden, die zum Rasen einladen. Meist wartet an deren Ende eine Kurve mit gelb lackierten Leitplanken, die den Fahrer nach einer wohldosierten Vollbremsung in ein wahres Labyrinth führt. Dort reihen sich Loopings an Sprungschanzen und Kurven verschiedener Radien, Geraden verführen zum Gasgeben - bis man unversehens vor der nächsten Abbiegung steht.



Gut zu erkennen sind die Haftminen an der Stoßstange, die bei einem Auffahrunfall an das folgende Fahrzeug weitergereicht werden können.

Statement

Die Suche nach einem Nachfolger des Klassikers Death Track kann wohl abgebrochen werden. Wie kein anderes Spiel des Genres vermag Have a N.I.C.E. Day Fahrspaß und Action miteinander zu verbinden: durchdachte Strecken, eine kleine Auswahl wirkungsvoller Waffen, Gegner mit fairer Spielstärke und eine phantastische Grafik-Engine machen das Spiel zu einer explosiven Mischung - und aufgrund der verschiedenen Ligen zu einem Dauerbrenner!



Möglichkeiten zum Geldausgeben

Als ob der Spieler mit den Strecken nicht bereits genug gefordert wäre, machen ihm die sieben anderen Fahrer das Leben noch schwerer. Die mit MG und Raketen ausgestatteten Fahrzeuge scheren sich vor allem in den unteren Ligen wenig um gute Plazierungen, hier ist vor allem der Kampf gefragt. Neben den Offensiv-Waffen können auch Ölpfützen, Haftminen, Nägel und Kugeln auf den Strecken verteilt werden - gerade vor engen Kurven sorgen diese für gute Ergebnisse. Diese Waffen stehen natürlich nicht unbegrenzt zur Verfügung: einerseits ist das Fassungsvermögen der Fahrzeuge beschränkt, andererseits gehen diese Add-Ons gehörig ins Geld. Um sein Portemonnaie aufzufüllen, gibt es nur wenige Möglichkeiten: man muß ein Rennen mit einem Platz unter den besten drei abschließen, die Meisterschaft gewinnen oder einen der computergesteuerten Konkurrenten bei einem Duell in die Knie zwingen. Auf den Sieg bei einem Duell kann man sein gesamtes Guthaben setzen, besonders Wagemutigen steht sogar die Möglichkeit offen, seine hart erkämpften Meisterschaftspunkte auf`s Spiel zu setzen.

Sicherheitsaustattung

Aber auch Verfechtern des friedlichen Rennsports steht eine Reihe von Anbausätzen zur Auswahl, die für die schnellen Fahrzeuge der oberen Ligen oft genug der einzige Garant zum Zieleinlauf sind. Da die Wagen beim Bremsen stark über die Vorderräder schieben, landet man oft genug in der Leitplanke einer engen Kurve. Um einem vorzeitigen Totalschaden vorbeugen zu können, sollte man sein Fahrzeug daher mit einer Leitplankenführung ausstatten, die es einem gestattet, die besonders kritischen Kurven ohne einen Kratzer zu durchfahren - und das bei Vollgas. Wie die

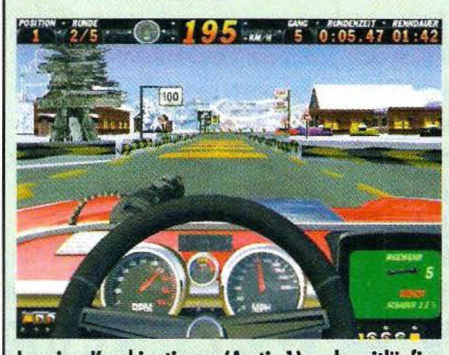


Alle zwölf Strecken lassen sich auch bei Nacht befahren, was in erster Linie für romantische Beleuchtung und schlechte Sicht sorgt.



Auf einigen schlechten Straßen kann man in bedrohliche Schräglagen geraten. Nur mit starken Nerven kommt man aus solchen Situationen heraus.

Strecken



Looping-Kombinationen (Arctic 1) und weitläufige Kurven (Arctic 2) zeichnen die Eisstrecke aus.



In der Wüste gibt es lange Geraden (Cactus 1) und enge Kurvenkombinationen (Cactus 2).



Kurven-Labyrinthe (Cheops 1) und die längste Gerade (Cheops 2) gibt es in Ägypten.



Ein Doppel-Looping (Chicago 1) und schnelle Kurven (Chicago 2) im Norden Amerikas.

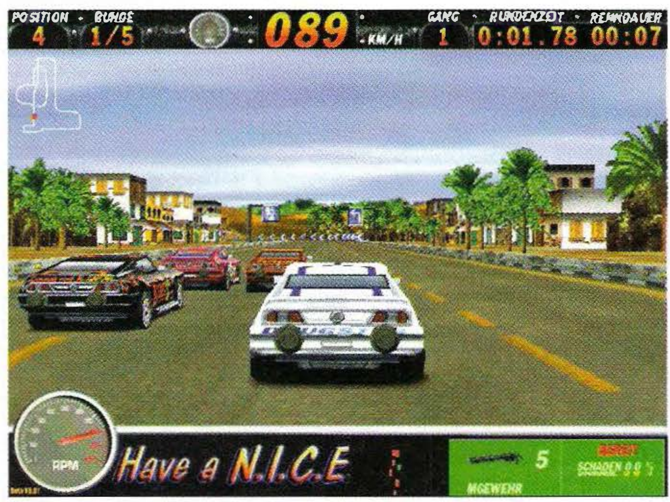


Im fernen Osten gibt es zahlreiche Loopings (China 1) und anstrengende Kurven (China 2).



Bei den Mayas wird ein gefühlvoller Gasfuß (Maya 1) und hohe Konzentration gefordert.





Ein Stau ist das gefährlichste, was einem passieren kann. Überall sind Gegner in guter Position für Minen- und MG-Angriffe.



Der Sprung durch einen Looping sieht zwar spektakulär aus, ist aber eine der einfacheren artistischen Einlagen, die den Spieler erwarten.

meisten Add-Ons steht auch die Leitplankenführung nur für ca. fünf Sekunden zur Verfügung, danach sollte man sich außer Gefahr begeben haben. Dazu dient ein weiteres Add-On, das allerdings nur auf Geraden Verwendung finden sollte: das Nitro. Für einige Sekunden erhöht sich die Motorleistung um ca. 200 PS, womit man schnell aus der gegnerischen Reichweite gelangt, aber gleichzeitig seinem Motor nachhaltig schadet.



Fahrzeuge

57' CHEVROLET IMPALA COUPE

Der Chevy kann mit seinen 350 PS durch die Kurven rasen, ohne daß man vom Gas gehen müßte. Handicap: geringe Beschleunigung.

FORD MUSTANG STREETSHARK

Durch das straffe Fahrwerk läßt sich der Mustang flott durch die meisten Kurven manövrieren, bricht der Wagen aber einmal aus, läßt er sich kaum abfangen.

SYNETIC PROTOTYPE HELLCAT V2

Der normale Motor (400 PS, 300 km/h) sorgt beim Hellcat bereits für anständige Fahrleistungen, die Hubschrauberturbine hilft, wenn etwas Beschleunigung gefragt ist.

Handicaps

Vielen Spielern wird das Driften fehlen, das in den letzten Jahren bei Rennspielen aller Art in Mode gekommen ist. Magic Bytes hat nicht nur auf ein solch angenehmes Fahrverhalten verzichtet, sondern läßt die Rennwagen gnadenlos untersteuern: die Autos schieben auch bei schneller Kurvenfahrt über die Vorderräder, Fahrfehler lassen sich also kaum korrigieren. Da Have a N.I.C.E. Day keine veränderlichen Spoilereinstellungen vorweisen kann, muß man sich mit dem Bodensauger behelfen, der den Wagen mit Vehemenz an die Piste saugt. Allerdings hält auch dieser nur wenige Sekunden vor, so daß man fast über die gesamte Renndauer seine höchste Aufmerksamkeit auf die Piste und die Gegner gleichzeitig richten muß. Ein gutes Hilfsmittel dazu wäre ein Rückspiegel, den die Designer aber leider vergessen haben. Obwohl am Bildrand ein winziger Streckenradar zu finden ist, wird man also stets von den gegnerischen Treffern überrascht. Ein weiterer Minuspunkt ist die Tatsache, daß immer nur eine einzige Waffe oder Tuningteil gleichzeitig aktiv sein kann. Bei eingeschaltetem Bodensauger Nägel zu verteilen, ist nicht möglich.

Blitzschnell und sauber

Auffälligstes Merkmal des Spiels ist die Grafik-Engine: selbst auf einem nicht mehr ganz taufrischen Pentium 100 läßt sich das Spiel problemlos in SVGA spielen, die Framerate bleibt dabei trotz zahlreich dargestellter Details nur wenig unter zwanzig Bildern pro Sekunde. Nur wenn sehr viele Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, geht die Engine etwas in die Knie, spielbar bleibt Have a N.I.C.E. Day aber in jedem Fall. Die Grafik wirkt durch die hohe Auflösung zwar etwas steril, nach kurzer Zeit hat man sich aber an die geraden Linien und gefegten Straßen gewöhnt. Der Sound hinkt der Grafikqualität etwas hinterher, vor allem die Motorengeräusche klingen völlig unglaubwürdig. Immerhin unterstreichen fünf Audiotracks das Spielgeschehen, der instrumentale Hardrock sorgt beim Spieler für die nötige Aggressivität. Die Steuerung ist hingegen sehr gut gelungen - sofern man einen analogen Joystick mit vier Feuerknöpfen besitzt. Ansonsten liegt die Waffenauswahl oder die (abschaltbare) Gangschaltung auf der Tastatur, was für hohe Reaktionszeiten sorgt und den Spieler manchmal das Lenkrad verreißen läßt.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	GeneralMidi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
486 DX4/100, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 im Netzwerk

RANKING

Rennspiel

Grafik	93%
Sound	78%
Handling	85%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Magic Bytes
Preis	ca. DM 100,-
Release	Januar '97

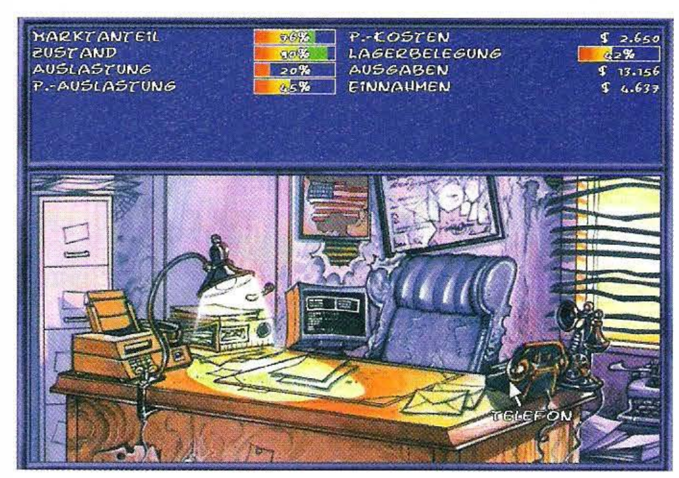


American Dream

MacSim

Der amerikanische Autobauer Henry Ford, seines Zeichens Erfinder der Fließbandproduktion, hätte sicher seine helle Freude daran, wie deutsche Softwareschmieden nach wie vor Jahr für Jahr eine Wirtschaftssimulation nach der anderen vom Band rollen lassen.

Fernsehsender, Zeitungen, Krankenhäuser, Reedereien, Teutonengrills, Autofabriken, Speditionen - es gibt fast keinen Berufszweig, den deutsche Programmierer nicht in eine Wirtschaftssimulation verwandeln können. Hatten wir nicht auch schon mal eine waschechte „Wirtschafts"-Simulation?...ja, vor ein paar Jahren gab´s mal ein (deutsches) Spiel, in dem man Pizzerien managen mußte und obendrein noch selber seine Lieblingspizza kreieren konnte. Die meisten der oben genannten WiSims sind zwar solide programmiert, weisen aber kaum innovative Züge auf - so auch American Dream, in dem man eine Burger-Kette aufbauen, möglichst viel Geld scheffeln oder - man höre und staune - seinen ganz persönlichen „Skull Burger" entwickeln darf.



Wie in den meisten deutschen WiSims ist auch in American Dream das Büro des Managers die Schaltzentrale, aus der man sein Burger-Imperium steuert.

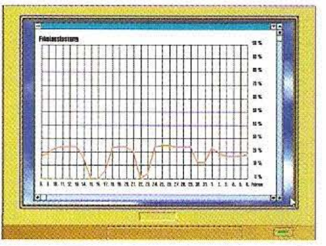
Für alle, die Veränderungen fürchten wie der Teufel das Weihwasser, ist American Dream das ideale Programm - vom ersten Moment an fühlt man sich hier heimisch: die einschlägigen Cartoongrafiken, die einem in ähnlicher Form schon in Mad Soundso, Biing und, und, und...begegnet sind, die typisch deutsche Düdelmusik im Hintergrund, die Spieloptionen - alles schon x-mal dagewesen.

Die üblichen Zutaten

So können Sie gegen sechs unterschiedlich starke Gegner vom Spaghettikoch bis zum Chinesen antreten, Personal heuern und feuern, sich um den Warenbestand Ihrer Filialen kümmern, neue Zweigstellen einrichten, Werbung in lokalen und überregionalen Zeitungen schalten, sich von einem Detektiv beschützen lassen, den Gegner sabotieren etc.. Später haben Sie dann auch die Möglichkeit, Ihre zunächst unscheinbaren Burger-Klitschen zu respektablen Fast-Food-Tempeln auszubauen oder sich bei der Meinungsforschung über Ihr Image bei den Kunden oder über den Marktbedarf zu informieren. **Herbert Aichinger** ■



Seinen Lagerbestand sollte man stets gut im Auge behalten.

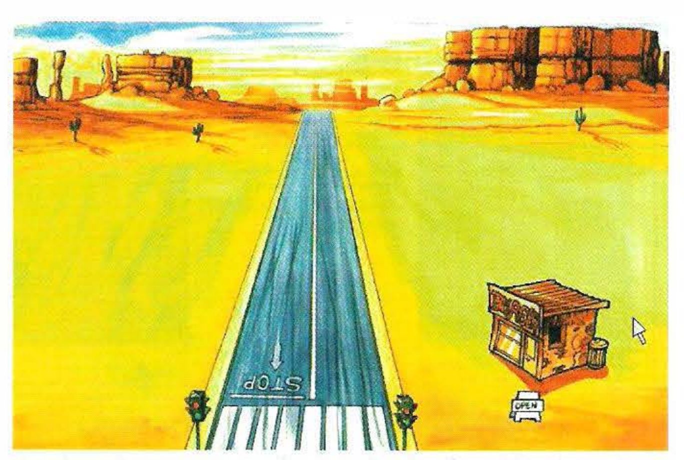


Untrügliches Zeichen für eine deutsche WiSim: unzählige Tabellen...

Statement



Der „amerikanische Traum" geistert nun schon seit mehr als 100 Jahren durch die Welt, und auch Sunflowers´ USA-Träumereien bieten inzwischen nichts Neues mehr. Wer sich an deutschen WiSims bisher noch nicht „sattgegessen" hat, kann bei diesem Programm jedoch bedenkenlos zugreifen - er bekommt für sein Geld solide, leicht verdauliche Hausmannskost.



Zunächst sieht unsere Burger-Klitsche noch nicht sehr einladend aus - aber das ändert sich schnell.



RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	55%
Sound	52%
Handling	75%
Spielspaß	**62%**
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 50,-
Release	Dezember 96

Terminator: SkyNET

Blechspielzeug

Seit einiger Zeit werden die Stimmen nach „mehr Spieltiefe in Actionspielen" immer lauter, mit stupider Ballerei kann man heutzutage nur noch wenige Spieler vor den Bildschirm fesseln. Dabei ist die Lösung dieses Problems naheliegend: eine handvoll Puzzles, ein abwechslungsreicher Spielablauf und eine faszinierende Story reichen eigentlich aus, um ein 3D-Actionspiel für eine breitere Zielgruppe interessant zu machen.

SkyNET hebt sich von der breiten Masse der 3D-Actionspiele ab, handelt es sich doch um kein gewöhnliches Spiel dieses Genres. Die meisten der insgesamt acht Missionen werden zwar wie üblich zu Fuß bestritten, manchmal muß man sich allerdings auch in einen Jeep oder einen futuristischen Helikopter schwingen, um die kniffligen Aufträge zu meistern. Dabei kann und sollte man sich in dem vorhandenen Tutorial erst einmal mit der Steuerung vertraut machen, denn das Interface ist zwar sehr durchdacht, am Anfang jedoch ein wenig gewöhnungsbedürftig - nach einigen Spielminuten springt und duckt man sich aber fast schon intuitiv.

Motivationsfaktor: Atmosphäre

Der größte Motivationsfaktor bei SkyNET ist die packende Atmosphäre - ein Beweis dafür, daß sich teure Lizenzen durchaus auszahlen können. Abgesehen von dem Background, zeichnet sich das Spiel aber vor allem durch ausgefeilten Missionsaufbau aus. Beispiel: lebenswichtige Daten wurden via Satellit von einem Stützpunkt zu einem U-Boot transferiert. Man muß das U-Boot nun ausfindig machen, die Sicherheitsvorkehrungen überwinden und die Daten zurückbringen. Das Vorhaben wird allerdings durchschaut und das U-Boot per Selbstzerstörungsmechanismus versenkt - jetzt ist es die Aufgabe des Spielers, aus dem sinkenden Ungetüm unbeschadet herauszukommen.

In dieser Art sind alle Missionen miteinander verknüpft. Auf komplett eigenständige Aufträge wurde verzichtet, weil es zu abgehackt wirken würde. Ein kleines Manko sind jedoch die Videosequenzen, in denen man weiterführende Informationen zu einer Mission bekommt: die Schauspieler sind eher zweitklassig, und auch die technische Qualität der kurzen Filmchen kann leider kaum überzeugen.

Schnelle Grafik-Engine

In einem hervorragenden Licht präsentiert sich hingegen die Grafik-Engine. Wenn man SkyNET über Tastatur und Maus spielt, kann man in Sekundenbruchteilen den Blickwinkel verändern. Das ist auch bitter notwendig, denn schließlich wird man auch aus der Luft unter Beschuß genommen.

Die hohe Geschwindigkeit wird durch einen kleinen Trick ermöglicht: die Anzahl der





Auf der linken Seite sehen Sie einen Screenshot von SkyNET im neuen SVGA-Gewand, rechts einen Screenshot der etwas älteren Engine, die auch für schwächere Gegner geeignet ist.



Sie müssen in das Gebäude von Cyberdyne. In dem Krater vor dem Haus ist allerdings die Radioaktivität so hoch, daß dieser einfache Weg verbaut ist.



Von einem der anliegenden Gebäude zu springen, ist bestimmt keine besonders gute Idee. Allerdings steht hier eine Laterne erstaunlich weit am Abgrund...



Die Laterne wird mit der Shotgun „gefällt" und zu einer Brücke umfunktioniert. Sie reicht jedoch nicht ganz, so daß noch ein „kleiner Sprung" notwendig wird.



Auf der anderen Seite kann man nun das Treppenhaus betreten und sich so bis zum Kellergeschoß durcharbeiten. Hier befindet sich die Zentrale von Cyberdyne.

Farben wurde einfach auf ein Minimum reduziert, weiter entfernte Objekte nicht mit Texturen versehen. Während des Spiels macht sich dieser technische Kniff kaum bemerkbar, denn in einem Endzeit-Szenario erwartet man selten blühende Felder, sondern eher eine kahle und triste Landschaft.Die Darstellung der Kampfroboter entspricht den Erwartungen, die man an eine Umsetzung des Kultstreifens stellt. Vor allem die gigantischen Metallkolosse, die oft drei- bis viermal so groß sind wie der Spieler, können auf ganzer Linie überzeugen. Die Anforderungen an die Rechenleistung bleiben dabei im erträglichen Rahmen. Ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM spielt sich SkyNET auch in hoher Auflösung flüssig, für langsamere Rechner steht aber trotzdem ein VGA-Modus zur Verfügung.

Multiplayer-Modus

Terminator: SkyNET bietet aber nicht nur acht neue Missionen, es besteht auch die Möglichkeit, alle Levels des Vorgängers einzubinden und in SVGA spielen zu können. Außerdem hat Bethesda endlich an einen Multiplayer-Modus gedacht, so daß man zu viert im Netz gegeneinander antreten kann - auch die Rolle eines Terminators kann hier übernommen werden.

Oliver Menne ■



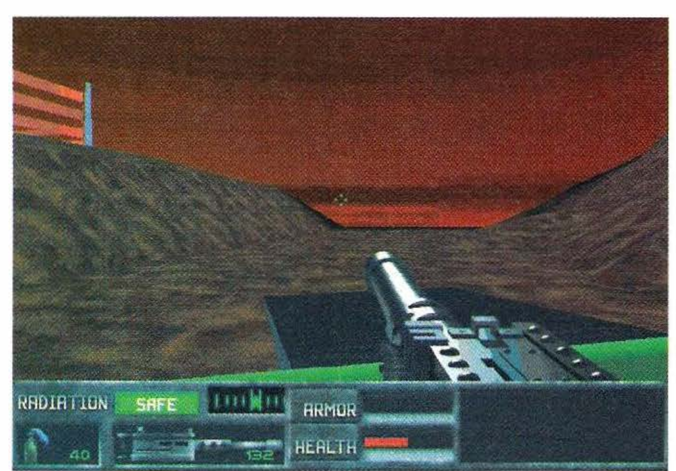
SkyNET plant eine Atomrakete zu starten, um den Krieg gegen die Menschheit endlich für sich zu entscheiden. Nur Sie können dieses Vorhaben vereiteln.



An Bord eines futuristischen Helikopters können Sie alle Gegner auch aus der Luft unter Beschuß nehmen. Dazu stehen Ihnen ein überdimensionales Lasergewehr und durchschlagkräftige Raketen zur Verfügung.

Statement

Terminator: SkyNET konnte sofort begeistern. Die exzellente Engine erlaubt blitzschnelle Reaktionen und hinterläßt sogar im hochauflösenden Modus einen flüssigen Eindruck. Die Missionen sind ausgefeilt und abwechslungsreich - man erlebt einen Abschnitt im Leben eines Rebellen quasi live mit. Einziger Kritikpunkt ist die Spieldauer, denn die acht Missionen sind in relativ kurzer Zeit erledigt, dem Rebellen dürstet es nach mehr Roboterfutter! Trotzdem ist Terminator: SkyNET für Actionfans ein rundum gelungenes Produkt, das nicht zuletzt durch den sensationellen Preis überzeugen kann.



Oft muß man sich erst einen Weg in eine Basis suchen. Hier versperrt ein Laserzaun den Eingang zur Zentrale. Es muß irgendwo eine Hintertür geben.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20MB	GeneralMidi
CD 400MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
zwei Spieler über Modem,
vier Spieler im Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	79%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda
Preis	ca. DM 50,-
Release	Januar 97



Power F1

Rutschpartie

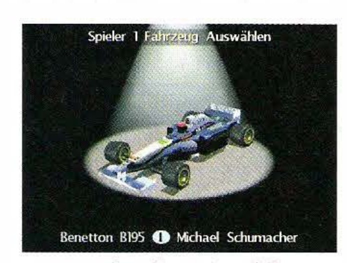
Rennspiele stehen momentan sowohl bei den Publishern als auch bei den Spielern hoch im Kurs. Verständlich, daß kaum ein Unternehmen diesen Trend verpassen möchte. Die Formel 1 ist aufgrund des großartigen Erfolgs von Grand Prix 2 da natürlich ein ganz besonders beliebtes Thema...



Das actionlastige Gameplay kann leider nicht mit der gelungenen Grafik-Engine mithalten. Vor allem die Darstellung der Rennwagen kann überzeugen.

Die von Domark erworbene Lizenz bezieht sich auf die Saison 1995, d. h. die im Spiel verwendeten Daten sind um ein Jahr „aktueller" als bei Grand Prix 2, und es stehen insgesamt 17 Rennstrecken zur Verfügung.

Daß es sich bei Power F1 eher um ein Actionspiel als um eine ernsthafte Simulation handelt, wird schon bei den Optionen offensichtlich. Vor Beginn einer Meisterschaft läßt sich festlegen, ob man über die komplette Distanz gehen oder vielleicht nur drei bzw. fünf Runden drehen möchte und ob 12 oder 24 Piloten an den Start gehen sollen. Multiplayer-Fans werden sich über den Splitscreen-Modus freuen, an einem Netzwerk-Patch wird allerdings noch eifrig gearbeitet.



Die Daten beziehen sich auf die Saison 96: Schumi noch bei Benetton.



Im Replay kann man sich spektakuläre Szenen noch einmal ansehen.

Darüber hinaus können natürlich auch Veränderungen am Fahrzeug vorgenommen werden, doch leider beeinflussen diese Modifikationen das Verhalten der Rennwagen nur wenig. Das Fahrverhalten bzw. die Fahrphysik sind gleichzeitig der größte Kritikpunkt bei Power F1: in den leichten Spielstufen können Auslaufzonen als Abkürzungen benutzt werden, auch selbst ein Ausflug ins Kiesbett wirkt sich nur geringfügig auf die Rundenzeiten aus. Erhöht man schließlich den Schwierigkeitsgrad, so machen sich Eskapaden wie diese zumindest stärker bemerkbar. Auch die Steuerung der Boliden ist ein wenig eigenwillig, Faktoren wie zum Beispiel „Fliehkraft" werden nur ausreichend berücksichtigt, und die Lenkung ist viel zu sensibel. Vor allem über Tastatur ist Power F1 kaum spielbar, aber auch mit einem Joystick oder Lenkrad schleudert der Wagen bei kleinsten Lenkmanövern oft genug an der Bande. Hier stellt sich schon bald ein gewisser Frustfaktor ein.

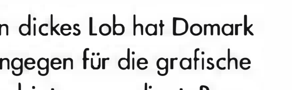
Tolle Grafik statt realistischer Fahrphysik

Ein dickes Lob hat Domark hingegen für die grafische Darbietung verdient. Besonders in hoher Auflösung machen Wagen und Kurse aufgrund der vielen kleinen Texturen einen sehr detaillierten Eindruck, die zahlreichen Kameraperspektiven erhöhen die Übersicht, und verschiedene Wetterverhältnisse sorgen für Abwechslung auf der Strecke. Die Hardware-Anforderungen halten sich im Vergleich zu anderen Spielen dieses Genres in Grenzen: ab einem Pentium 100 mit 16 MB RAM spielt sich Power F1 bei voller Detailstufe flüssig, bei leistungsschwächeren Rechner kann aber dennoch auf einen VGA-Modus zurückgegriffen werden - der optisch leider nicht mehr allzu viel hermacht.

Oliver Menne ■

Statement

Power F1 ist in puncto Grafik und Präsentation erstaunlich anspruchsvoll - ohne gleich sündhaft teure Hardware vorauszusetzen. Einziges Manko sind die Fahreigenschaften der einzelnen Rennwagen: selbst bei einem Actionspiel sollte man die Grundsätze der Physik nicht außen vor lassen! Wer jedoch auf der Suche nach einem einsteigerfreundlichen Rennspiel mit Formel 1-Hintergrund ist, sollte Power F1 trotz diverser Kritikpunkte probespielen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 19 MB	GeneralMidi
CD 87 MB	Audio

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Rennspiel

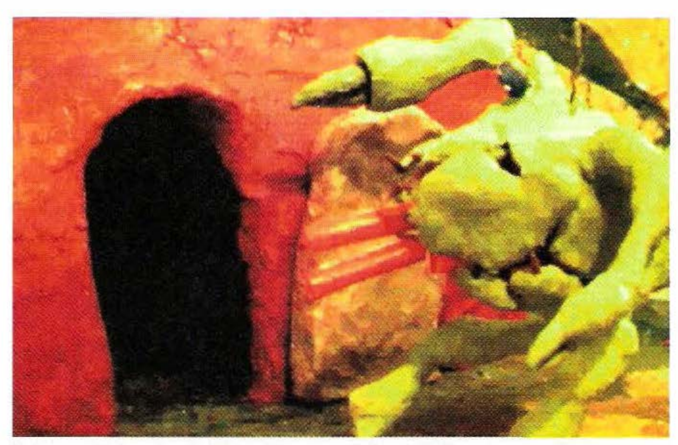
Grafik	80%
Sound	59%
Handling	55%
Spielspaß	**69%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember 96

Fans der Kinohelden Wallace & Gromit werden Klaymen, den schlaksigen Protagonisten von The Neverhood, sofort in ihr Herz schließen. Auch er besteht aus Knetmasse und wurde mit dem aufwendigen Stop-Motion-Verfahren animiert.

The Neverhood

Lehmschlacht


In letzter Sekunde schafft es Klaymen, sich mit Hilfe seines explosiven Ebenbildes der wilden Krabbe zu entledigen.



In einer „Making of"-Sequenz stellen sich die Entwickler persönlich vor.


In einem abgeschiedenen Raum kann man sich Tips besorgen.

Sobald man Klaymen mit einem Mausklick aus seinem Tiefschlaf geweckt hat, schickt man ihn auf den Weg durch ein „zielgerichtetes Puzzle-Game", wie es die Entwickler selbst charakterisieren. Der Held erforscht dabei die ebenso phantastisch wie psychedelisch anmutende Lehmwelt Neverhood, deren König von seinem Assistenten betrogen worden ist. Klaymen schickt sich nun an, die Ordnung im Reiche Neverhood wiederherzustellen, indem er die zahlreichen Rätsel löst, die ihm in den Weg gelegt werden. Er bekommt es dabei mit den aberwitzigsten Kreaturen zu tun, untersucht geheimnisvolle Maschinen und versucht, durch das Einsammeln von Videocassetten allmählich die Wahrheit über Neverhood herauszufinden. Kommt er einmal nicht weiter, kann er sich in einem kleinen, versteckten Raum Tips seines heimlichen Verbündeten Willie Trombone abholen.

Neue Technik, bewährtes Design

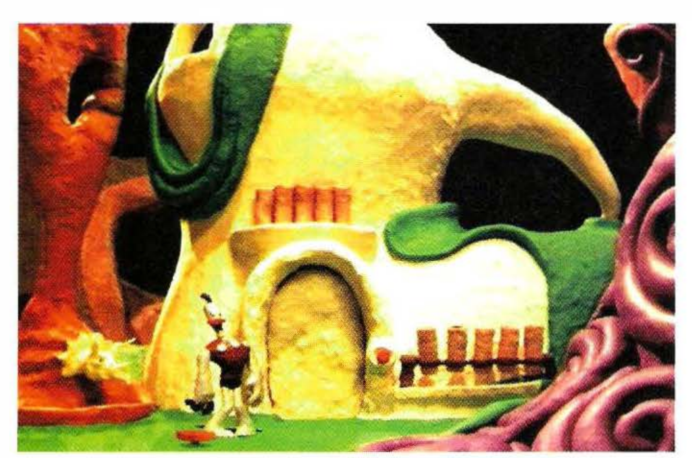
Das Geschehen nimmt man in The Neverhood aus zwei verschiedenen Perspektiven wahr: Puzzle-Abschnitte und Cut-Scenes werden aus der 3rd Person-Sicht präsentiert, während die raffinierten 3D-Kamerafahrten über das Terrain aus dem Blickwinkel Klaymens dargestellt werden. Sämtliche Aktionen lassen sich über simple Mausklicks in Gang setzen, ohne daß man sich mit der Anwahl von Inventory-Items oder dem Aktivieren unterschiedlicher Cursor herumschlagen müßte. Die meisten Puzzles sind logisch aufgebaut, abwechslungsreich und witzig, aber zuweilen wird man von der einen oder anderen Geduldspielvariante auf eine harte Nervenprobe gestellt - und da sich das Spiel streng linear entwickelt, kann man diese „Bremsklötze" leider nicht umgehen. Untermalt wird die Knabelei von einem erfrischend „anderen" Soundtrack, der mal im Dixieland-Stil, mal bluesig und mal folkmäßig daherkommt.

Herbert Aichinger ■

Statement



So spaßig The Neverhood auch ist: das lineare Design und kleinere technische Schwächen trüben das Vergnügen zuweilen. So wirken die Animationen auch auf einem High-End-PC nicht ganz flüssig, und kurioserweise lief die Preview-Fassung auf dem Testrechner stabiler als die Endversion. Aufgrund seiner Andersartigkeit und seines abgefahrenen Humors ist The Neverhood aber auf jeden Fall einen Blick wert.


Wer dieses Haus betreten will, muß erst auf unkonventionelle Weise ein musikalisches Rätsel mit den Tontöpfen lösen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	GeneralMidi
CD 620 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8 fach-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	79%
Sound	80%
Handling	85%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100
Release	erhältlich

Wohin die Nanotechnik die Menschheit führen kann, wenn die Forscher auf ihre Kleinstroboter nicht aufpassen, zeigt Core Designs neuestes Actionspiel. In einer Welt, die von den mutierten Kleinstlebewesen beherrscht wird, kämpft nur noch eine kleine Gruppe von Wissenschaftlern um das Überleben.

BLAM! Machinehead

Mikrokosmos



Mit einem Flammenwerfer lassen sich nette Effekte erzeugen: Explosionen oder Brände werden bei BLAM! Machinehead schön in Szene gesetzt.



Bildschirmfüllende Videosequenzen in bester Qualität verknüpfen die insgesamt 17 Missionen.



Nicht nur die Steuerung erinnert an Bethesdas Terminator-Reihe, auch grafisch ist Ähnlichkeit vorhanden.

Der kleine Programmierer Callam, der eigentlich Nanomaschinen zu nützlichen Werkzeugen machen sollte, mißbrauchte seinen Posten, um die molekülgroßen Roboter sein Aussehen verändern zu lassen. Durch einen Programmfehler vermehrten sich die Maschinen, breiteten sich aus und bauten alles, was ihnen in die Quere kam, an den völlig bewegungslosen Programmierer an. Sein noch intaktes Gehirn kontrollierte bald darauf weite Teile des Planeten, alles, was er sich vorstellte, wurde in kürzester Zeit von den Nanorobotern in die Tat umgesetzt. Nur zwei Wissenschaftler planen in einem Bunker die Vernichtung des Programmierers und seiner Gehilfen, doch die Vorstellungskraft Callams sorgt für eine lebhafte Gegenwehr. Der Spieler übernimmt die Aufgabe, eine steuerbare Bombe in die Nähe Callams zu bringen - in der abgedrehten Welt Callams keine leichte Aufgabe.

Herausragende Steuerung

In der dreidimensionalen Welt gilt es, durch das Einsammeln von Schlüsseln und Umlegen von Schaltern die Welt wieder in einen einigermaßen ordnungsgemäßen Zustand zu bringen. Nur so lassen sich Türen und Wege reparieren, die den Spieler Meter für Meter, Mission für Mission näher an den mittlerweile völlig übergeschnappten Callam heranbringen. Diesem Ansinnen stehen zahlreiche Gegner im Weg, die sich aber dank der brillanten Steuerung schnell beseitigen lassen: die Maus steuert die Blickrichtung, die Tastatur die Bewegung. Bei der Grafik wurde keine so gute Lösung gefunden, sie ist zwar überaus schnell und flüssig, dafür wirken die Gegenstände sehr pixelig. Auch der Techno-Soundtrack kommt über das Mittelmaß nicht hinaus, die Videosequenzen zwischen den einzelnen Missionen können sich aber durchaus sehen lassen.

Harald Wagner ■

Statement



Wären die 17 Missionen nicht so unübersichtlich aufgebaut, könnte BLAM! trotz der groben Grafik mit den Großen des Genres mithalten. Die Mischung aus Descent und Terminator leidet darunter, daß der Spieler trotz eines Briefings über seine Aufgaben und deren Lösung im uUnklaren gelassen wird. Dennoch handelt es sich bei diesem Spiel um mehr als einen netten Zeitvertreib.



Abgründe erschweren das Vorankommen ungemein. Brücken über die meist gut bewachten Schluchten müssen erst freigeschaltet werden.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 204 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

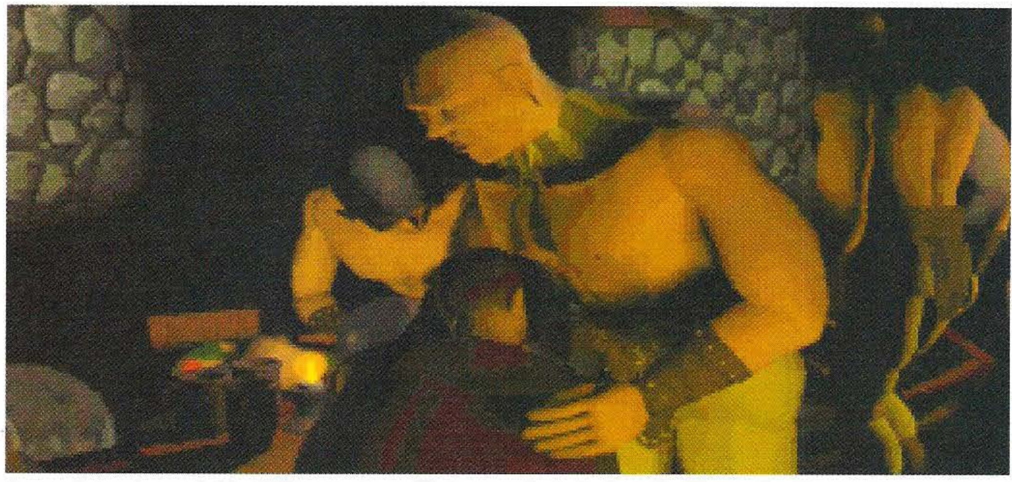
3D-Action

Grafik	68%
Sound	70%
Handling	87%
Spielspaß	72%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Preis	ca. DM 100,-
Release	Januar '97

DSA 3 - Schatten über Riva

Schwarze Magie

Das Schwarze Auge von Schmidt Spiele ist unbestritten das beliebteste Paper und Pencil-Rollenspiel Deutschlands. Mit Schatten über Riva legt Attic nun bereits die dritte Versoftung Aventuriens vor. Nach der Schicksalsklinge und Sternenschweif findet hier die Orkland-Trilogie Ihren Abschluß, niemand anderes als Sie soll den Schwarzpelzen endgültig das Handwerk legen.

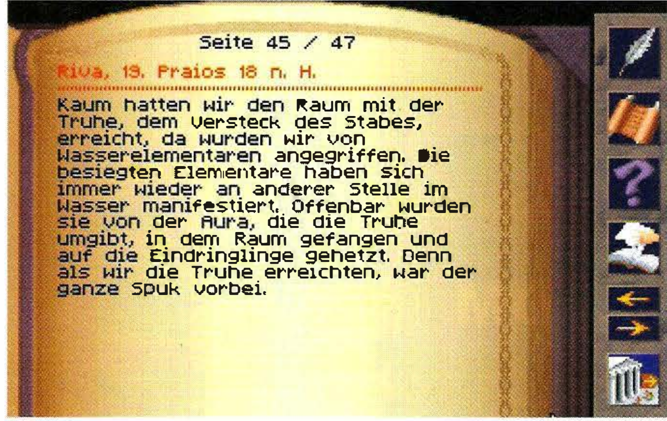


Render-Animationen sind in DSA3 rar gesät, dafür aber qualitativ hochwertig. Hier werden Ihre Recken gerade von Matrosen entführt. Der überwiegende Teil des Spiels wird in Echtzeit-3D-Grafik präsentiert.

Nachdem in Sternenschweif der Salamanderstein Elfen und Zwerge vereinte und die Orks in einer entscheidenden Schlacht bezwungen werden konnten, hat es Ihre tapferen Recken in die Hafenstadt Riva verschlagen. Wie kaum anders zu erwarten, geht auch dort alles drunter und drüber. Die Holberker, ein seltsames Misch-Gezücht aus Orken und Elfen, werden für die erneut aufkeimenden Übergriffe der Monsterhorden verantwortlich gemacht. Auf dem Friedhof treibt ein blutrünstiger Vampir sein Unwesen, ein Schwarzmagier vollzieht merkwürdige Studien an lebenden Subjekten, in der Zwergenmine soll es angeblich spuken, und immer wieder wird Riva von Piraten heimgesucht. Höchste Zeit also, daß Ihre sechs Recken einmal nach dem Rechten sehen. Erfahrene Abenteurer können Ihre alte Party problemlos importieren, neue Helden dürfen aber selbstverständlich auch erschaffen werden, der Einstieg in Schatten über Riva erfolgt dann gleich in der sechsten Stufe. Wie gewohnt wurde von Attic das gesamte Regelwerk der DSA-Serie übernommen, damit stehen Ihnen über 10 verschiedene Heldenklassen, fast 100 unterschiedliche Zaubersprüche und zahllose Talentwerte zur Verfügung, um Ihre Streiter erfolgreich in Szene zu setzen. Anfänger können einen Teil des Systems auch vom Computer verwalten lassen, was den Einstieg auch für weniger beschlagene Rollenspieler erleichtert.

Runden-Kampf

Das gesamte Spiel ist in diverse Quests unterteilt. Haben Sie eine Teilaufgabe erfüllt, wird schon nach kurzer Zeit der Handlungsfaden weitergesponnen, meist geschieht das durch Gespräche mit wichtigen Personen, die Ihnen die nächste Teilaufgabe mitteilen. Den Großteil der Unterhaltungen verfolgen Sie anhand von Texteinblendungen, nur an be-

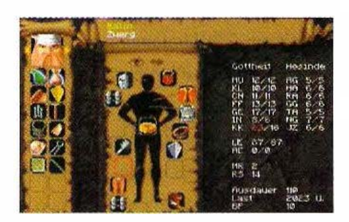


Eine automatische Tagebuch-Funktion zeichnet die wichtigsten Begebenheiten Ihrer langwierigen Nachforschungen auf. Dadurch können Sie auch nach längeren Spielpausen leicht den Wiedereinstieg finden.



Besonders hartnäckige Gegner wie dieser Wasserdrache wurden von Attic hübsch gerendert. Meist haben Sie es jedoch nicht mit solchen Monstern, sondern mit einer Überzahl an schwächeren Unholden zu tun.

sonders entscheidenden Spielpassagen bekommen Sie technisch veraltete Zwischensequenzen oder - noch rarer - State-of-the-art-Renderanimationen zu sehen. Anders als bei der aktuellen Rollenspiel-Konkurrenz von Daggerfall fechten Sie in DSA Ihre Kämpfe gegen die versammelten Monsterscharen und Dunkelmänner rundenweise aus. Der Kampfscreen wird dabei in isometrischer 3D-Perspektive dargestellt, kleinere Animationen verdeutlichen das Geschehen. Wahlweise lassen Sie den Computer den Kampf berechnen, was sich allerdings nur bei schwächeren Gegnern empfiehlt. Kampfction in Echtzeit werden Sie bei Schatten über Riva vergeblich suchen, dafür wird Ihr strategisches Geschick um so mehr gefragt. Geschmackssache!



Mit einem derart gut ausgestatteten Zwerg brauchen Sie sich auch in Riva nur vor den wenigsten Gegnern zu fürchten.



Auf der guten Automap können Sie jederzeit eigene Texteinträge vornehmen. Leider ist es aber nicht möglich, Ihre Helden auch auf der Karte fortzubewegen.

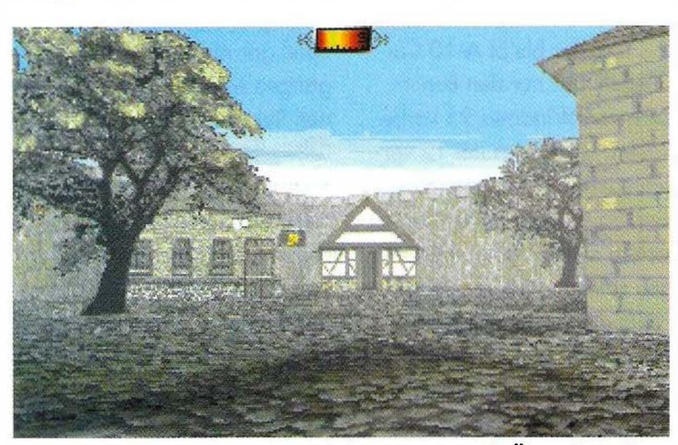
Technische Schwächen

Auch wenn Sie durch Riva jetzt in der VGA-Vollansicht streifen dürfen, läßt sich der Eindruck einer veralteten Technik nicht von der Hand weisen. Während in allen anderen Genres SVGA-Grafik, perfekte Animationen und Videos mittlerweile zum Standard gehören, fristen Rollenspiele technisch immer noch ein Mauerblümchen-Dasein. Zugegeben, die meisten Screens von Riva sind hübsch gezeichnet, und die wenigen Renderszenen erstrahlen gar in SVGA, aber eigentlich reicht das für ein zeitgemäßes Outfit heute nicht mehr. Störend auch einige Details: Warum kann man nicht auf der Automap laufen, und warum lassen sich die Blickwinkel der Kampfszenen nicht frei wählen? Was bei der Grafik gespart wurde, hat Attic wenigstens in den Sound investiert. Die atmosphärisch dichten Musikstücke, übrigens auch auf einer Audio-CD erhältlich, untermalen die jeweilige Spielsituation wirklich gut, die spärliche Sprachausgabe ist sehr pointiert. Einige Details wurden im Vergleich zu den Vorgängern auch verbessert. Der Gegenstandsverteiler ist benutzerfreundlicher geworden, Riva können Sie jetzt stufenlos und nicht nur schrittweise durchstreifen, und die Gespräche laufen flüssiger ab, weil nur relevante Themen aufgeführt wurden. Dadurch ist das Spiel zwar auch etwas kürzer geworden, bietet aber Rollenspielern ohne jeden Zweifel genug Spielspaß für ein bis zwei intensive Wochen. Bis auf die technischen Mankos auf jeden Fall empfehlenswert!

Thomas Borovskis ■

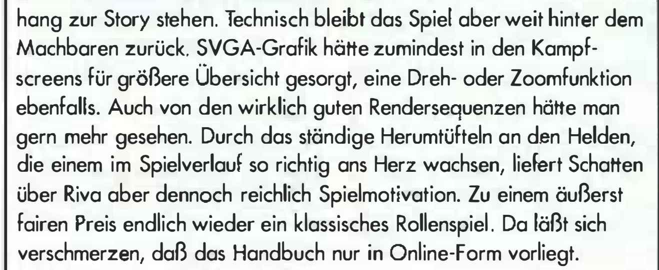


Der Hauptbildschirm in der Stadt. Ihre Helden sind durch Doppelklick jederzeit verfügbar, Icons weisen am rechten Bildschirmrand auf mögliche Aktionen hin.



Dieselbe Szene in der VGA-Vollansicht bietet etwas mehr Übersicht. Dafür können Sie aber nicht jederzeit den Status Ihrer Party beobachten.

Statement



Attic ist es wieder einmal gelungen, aus dem DSA-Stoff optimale Spielatmosphäre zu schöpfen. Ausgewogene Rätsel, niemals unfaire, dennoch fordernde Gegner und eine packende Story sorgen für eine längst notwendige Belebung des Rollenspiel-Genres, selbst wenn nicht alle Quests in direktem Zusammenhang zur Story stehen. Technisch bleibt das Spiel aber weit hinter dem Machbaren zurück. SVGA-Grafik hätte zumindest in den Kampfscreens für größere Übersicht gesorgt, eine Dreh- oder Zoomfunktion ebenfalls. Auch von den wirklich guten Rendersequenzen hätte man gern mehr gesehen. Durch das ständige Herumtüfteln an den Helden, die einem im Spielverlauf so richtig ans Herz wachsen, liefert Schatten über Riva aber dennoch reichlich Spielmotivation. Zu einem äußerst fairen Preis endlich wieder ein klassisches Rollenspiel. Da läßt sich verschmerzen, daß das Handbuch nur in Online-Form vorliegt.



RANKING

Rollenspiel

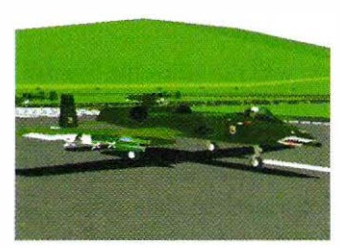
Grafik	63%
Sound	78%
Handling	76%
Spielspaß	85%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Attic
Preis	DM 49,95
Release	Dezember 96

A-10 Cuba!

Kurze Kuba-Krise

Der Fairchild A-10 wird nachgesagt, sie sei das häßlichste Flugzeug der Welt. Daß man diesem „fliegenden Maschinengewehr" aber trotzdem ansprechende Flugsimulationen widmen kann, zeigte Sierra im Frühling dieses Jahres mit Silent Thunder. Activision versucht, mit A-10 Cuba! in die gleiche Kerbe zu schlagen.

Genau wie Silent Thunder bleibt A-10 Cuba! nur den Benutzern von Windows 95 vorbehalten. Die insgesamt 12 verschiedenen Missionen (plus vier Trainingseinheiten) lassen sich in zwei Grafikauflösungen spielen: wer über einen Pentium 90 aufwärts verfügt, kann neben der Standard-SVGA-Grafik auch einen Hi-Res-Modus mit 1.024 x 768 Pixeln aktivieren. Die Hintergrundgeschichte, auf die im Spiel gar nicht weiter eingegangen wird, dreht sich um einen Rebellenüberfall auf den Luftwaffenstützpunkt Guantanamo Bay - an welchem öden Ort der Welt das auch liegen mag. Nachdem man sich die Anleitung - die leider nur als Help-File auf der CD-ROM vorliegt - von Hand abgeschrieben bzw. ausgedruckt hat, können einige Übungsmissionen absolviert werden. Ist man mit der Steuerung und den grundlegenden Flugmanövern vertraut, so kann mit dem ersten von 12 Einsätzen begonnen werden. Die Missionsziele halten sich im Rahmen des Üblichen, das heißt, es müssen Gebäude und Fahrzeuge bombardiert oder feindliche Flugzeuge abgeschossen werden.



Wenigstens die Flugzeuge wurden durch einige Texturen verschönert.



Die Mission-Briefings sind die einzigen Erklärungen der Storyline.

„Die realistischste Flugsimulation aller Zeiten"

Als ebenso unspektakulär wie die Auswahl an Missionen erweist sich die grafische Präsentation, die sich (von der SVGA-Auflösung einmal abgesehen) auf dem Niveau von etwa 1993 bewegt. Der Boden wird zumeist nur als ebene grün-braune Fläche dargestellt, während der Himmel sich in tristem Einheitsblau darbietet. Ein wahrer Leckerbissen sind auch die gelegentlich auftauchenden Bäume (grün-braune Polygone am Stiel) und Gebäude (meist grau-braune Quader). Ganz aus dem Rahmen fallen hingegen die Flugzeuge, von denen einige sogar mit Texturen überzogen sind. Wo viele andere Spiele einen dynamischen Soundtrack bieten, glänzt A-10 Cuba! durch ein konstantes Rauschen, das von gelegentlichen Schußgeräuschen garniert wird. Besonders stolz ist man bei Activision übrigens auf die exakt simulierte Flugphysik und -steuerung, die sich in unserem Test trotzdem nicht besser bewährte als die von Silent Thunder. Wer mit dem traurigen Dutzend Missionen durch ist, kann sich mit Freunden im Netzwerk treffen, um sich mit heißen Dogfights die Nächte um die Ohren zu schlagen.

Thomas Borovskis ■



Am Himmel ist die Hölle los! Spaß beiseite: mit nur 12 Missionen und teils veralteten Grafiken kann A-10 Cuba! nur Flugphysik-Puristen begeistern.

Statement

Bei A-10 Cuba! werde ich das Gefühl nicht los, daß hier komplett an den Spielern vorbeientwickelt wurde. Ein sehr realistisches Flugmodell reicht nämlich nicht mehr aus, um sich gegen die erstklassige Konkurrenz zu behaupten. Sierras Silent Thunder ist diesem Spiel in fast jedem Punkt überlegen - sei es bei Grafik, Sound, Handling oder Ausstattung. Das englischsprachige „Handbuch" in Form einer Help-Datei ist geradezu eine Unverschämtheit.



RANKING

Flugsimulation	
Grafik	28%
Sound	18%
Handling	35%
Spielspaß	28%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 80,-
Release	Dezember '96



Sega Rally

Pistenschreck

Schon seit Jahren füttert Sega die Spielhallen mit ausgezeichneten Rennspielen und -simulationen. Dieses hervorragende Image möchte das japanische Unternehmen nun auch auf die für PC-Spiele verantwortliche Abteilung übertragen. Mit Sega Rally scheint ihnen dieser Versuch endlich gelungen zu sein...

Bei dieser Konvertierung hat sich Sega ganz besonders ins Zeug gelegt, das zeigt sich schon bei der Optionsvielfalt. Der Modus „Arcade" präsentiert das Spiel, wie man es aus der Spielhalle gewohnt ist: wenn man alle drei Strecken meistert und als Sieger aus dem letzten Rennen hervorgeht, gelangt man in eine Bonusstage, die sich durch enge Kurven und rutschige Fahrbahn auszeichnet - ein Kurs für echte Könner. Bei „Time Attack" tritt man gegen seine eigene Bestleistung an, das eigene Fahrzeug, mit dem die schnellste Rundenzeit gefahren wurde, kann bei Bedarf halb durchsichtig dazugeschaltet werden, um eventuelle Fahrfehler zu beseitigen. Im „2 Player Battle" kann man gegen einen zweiten menschlichen Spieler per Splitscreen antreten. Hier gibt es weitere Optionen, wie beispielsweise einen wählbaren Zeitvorsprung, die ein Spieler dem anderen gewährt.

Simulation oder Rennspiel?

Das Fahrverhalten ist schon sehr realistisch, von einer Simulation kann aber dennoch nicht die Rede sein. Sega Rally ist eben eher ein actionorientiertes Rennspiel - und das muß bekanntlich nicht unbedingt ultra-realistisch sein, um Spaß zu machen. Dennoch: während bei Konkurrenzprodukten die Fahrzeuge in jeder Kurve ins Schleudern geraten, ist bei Sega Rally dieser Effekt nur in steinigen oder matschigen Kehren zu beobachten. Ansonsten halten sowohl Celica als auch Delta (wenn eine Meisterschaft gewonnen wurde, kommt noch ein Lancia Stratos hinzu) recht gut die Spur und neigen nur bei allzu hoher Geschwindigkeit zum Ausbrechen. Eine große Rolle spielt in diesem Zusammenhang der eingestellte Schwierigkeitsgrad, denn mit diesem steigt nicht nur das Können der gegnerischen Piloten, auch das Handling des eigenen Boliden wird schwieriger. Weitere Optionen bestimmen die Straßenlage und die Geschwindigkeit der Rennwagen. Die Top Speed ist natürlich auch von der gewählten Getriebeart abhängig, denn mit automatischer Schaltung kann man sich zwar besser auf



Gegner und Strecke konzentrieren, man verliert aber einige Stundenkilometer in der Höchstgeschwindigkeit und kann die zusätzliche Bremswirkung nicht ausnutzen.

Keine Probleme beim Bildaufbau

Für ein Rennspiel ist flüssige Grafik besonders wichtig. Sega Rally kann in dieser Beziehung auf allen Systemen überzeugen, bietet es doch zahlreiche Möglichkeiten, Auflösung und Farbtiefe dem zur Verfügung stehenden Rechner anzupassen: ab einem Pentium 120 mit 16 MB RAM läuft Sega Rally in SVGA absolut ruckelfrei.
Besonders beeindrucken können die feinen Texturen an Wänden, Gebäuden und Gebirgsketten, die das Spiel erstaunlich lebensecht wirken lassen. Probleme beim Bildaufbau gibt es dabei nur selten, bei langen Geraden kann ein Polygon allerdings schon einmal zu plötzlich bzw. ruckartig auftauchen.

Auch die Darstellung der Rennwagen kann bei Sega Rally voll und ganz überzeugen: kleinste Aufkleber lassen sich erkennen, die Räder drehen sich bei zunehmender Geschwindigkeit immer schneller, und vor allem die Größen der einzelnen Fahrzeuge verändern sich proportional. Ein Problem, das Sega bei Daytona USA noch nicht in den Griff bekommen hatte. Darüber hinaus spielt sich natürlich auch am Streckenrand eine Menge ab: Zuschauer stehen an der Zielgerade, Hubschrauber fegen über die Piste hinweg und wirbeln Staub auf und Vogelschwärme werden vom lauten Motorengebrüll aufgescheucht. Der Klang der Motoren könnte allerdings ein wenig ansprechender sein: es handelt sich zwar nicht um ein unangenehmes Pfeifen, um jedoch realistisch zu sein, klingen die Motoren einfach zu sauber und linear.
Die vorhandenen Audiotracks überzeugen durch treibende Beats und durch den vehe-



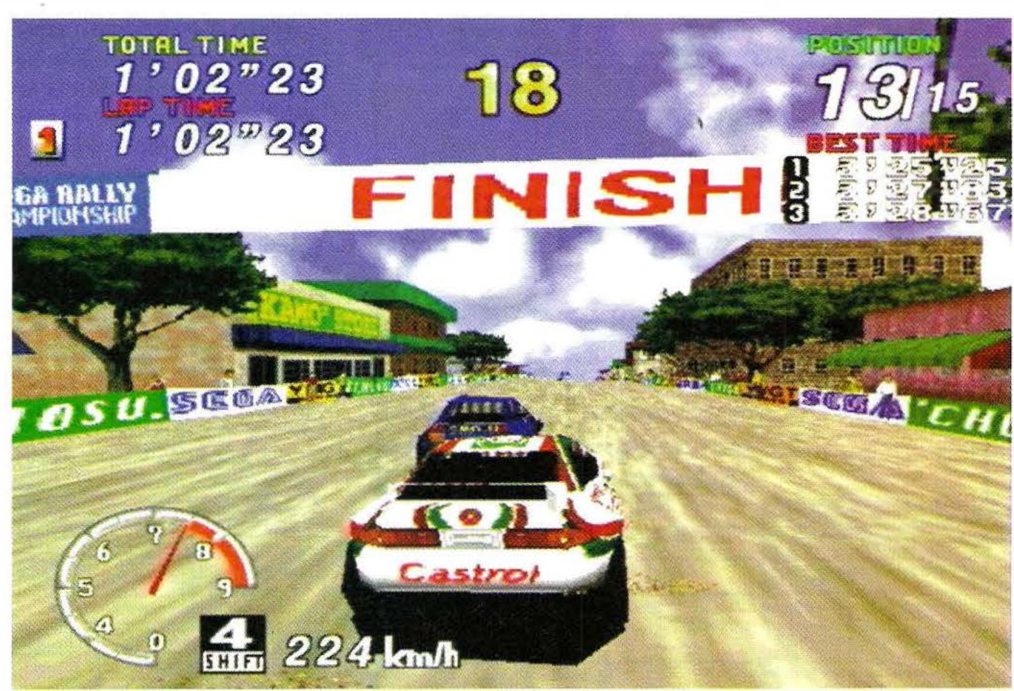
In rasender Geschwindigkeit ziehen Gebäude und Landschaften am Spieler vorbei. Grafisch ist Sega Rally das derzeit beeindruckendste Spiel seiner Art. Einen Vergleich mit Virgins Bleifuß 2 sehen Sie auf der nächsten Seite.



Aus der Rückansicht werden die Ausblicke noch reizvoller. Die beiden Fahrzeuge - Toyota Celica und Lancia Delta - sind mit zahlreichen Texturen verziert. Alle Lenkbewegung und Hüpfer werden brillant dargestellt.



Die Fahrzeugeinstellungen sind stark eingeschränkt und haben nichts mit einer Simulation gemeinsam.



Heiße Multiplayer-Gefechte! Im Gegensatz zur Sega Saturn-Version steht am PC nicht nur ein Splitscreen-Modus zur Auswahl. Zwei Spieler können sich über Modem, Nullmodem oder LAN-Netzwerk wilde Verfolgungsjagden liefern. Wer keinen zweiten PC in erreichbarer Nähe hat, kann trotzdem auf den Splitscreen-Modus zurückgreifen.



Wenn eine Weltmeisterschaft gewonnen wurde, kommt noch ein drittes Fahrzeug hinzu.

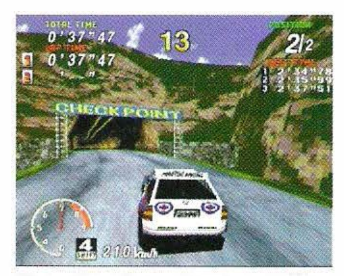




Ruckfreie Grafik in SVGA gibt es in Sega Rally nur dann zu sehen, wenn ein Pentium 120 im Rechner tickt. Wer auf langsameren Rechnern den vollen Geschwindigkeitsrausch will, muß die Auflösung herunterschrauben.



Schlammbedeckte Pisten wie diese hier lassen das Herz jedes GTI-Fahrers höher schlagen. In Sega Rally kann man auch ohne angezogene Handbremse elegant um enge Kurven schlittern. Mehr noch: man muß es sogar.



Nur geübte Piloten krachen an dieser Stelle nicht mit Höchstgeschwindigkeit an die Bande.

menten Einsatz knackiger Gitarrenriffs - auch nach Stunden können die fabelhaften Stücke noch mitreißen. In der uns vorliegenden Vorabversion befand sich allerdings noch ein kleiner Fehler, der den Spielablauf aber nicht nachhaltig beeinflußt: kurz nach dem Start wird der entsprechende Track gesucht, und das führt - je nach Zugriffszeit des CD-ROM-Laufwerks - zu einer kleinen Verzögerung.

Wer gerne gegen menschliche Mitspieler Rennen fährt, wird Sega Rally gleich in sein Herz schließen. Unter dem Menüpunkt „Link Game" können Sie ein Netzwerk-, Modem- und Nullmodemspiel starten. Auch eine Funktion, um über das Internet (DirectPlay) spielen zu können, ist bereits integriert. Wenn man zu zweit an einem Rechner spielen möchte, ist das über den Splitscreen-Modus problemlos möglich - allerdings geht hier die Performance ein wenig in die Knie, ein schneller Computer ist also Voraussetzung. Außerdem ist der verwirrende Anblick eines horizontal geteilten Bildschirms bestimmt nicht jedermanns Geschmack.

Oliver Menne ■

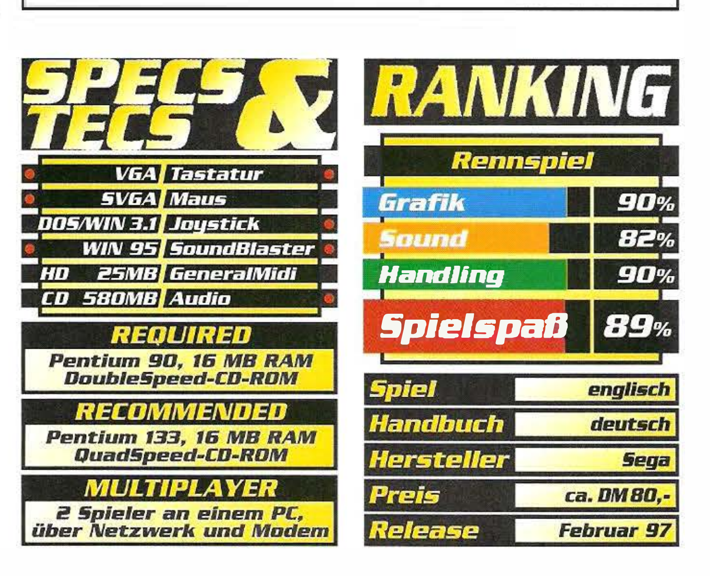
Statement

Grafisch kann Sega Rally mit seinem schärfsten Konkurrenten Bleifuß 2 auf alle Fälle gleichziehen - vor allem die hohe Geschwindigkeit kann begeistern. Das Gameplay läßt ebenfalls kaum Wünsche offen, schließlich wird dem Spieler in puncto Steuerung die größtmögliche Freiheit gegeben. Deshalb bleibt eigentlich nur ein Kritikpunkt offen, der sich aber zumindest teilweise entkräften läßt: Sega Rally verfügt nur über vier Kurse, inklusive einer Bonusstrecke. Da sich diese aber durch hervorragendes Design auszeichnen, ist der Motivationsfaktor entsprechend hoch, und bis man schließlich jede Kurve perfekt beherrscht, vergehen einige Spielstunden. Fazit: Sega Rally kann in (fast) allen Belangen überzeugen und hat sich seinen Platz unter den Referenz-Rennspielen redlich verdient.

DIE RIVALEN

Der große Konkurrent von Sega Rally ist natürlich Bleifuß 2. In der folgenden Tabelle haben wir für Sie die wichtigsten Daten zusammengefaßt:

Disziplin	Bleifuß	Sega Rally
Strecken	6 + 1 Bonusstrecke	3 +1 Bonusstrecke
Grafik	320x200(256 Farben)	320x200(256 Farben)
	320x300(65k Farben)	320x300(65k Farben)
	640x480(256 Farben)	640x480(256 Farben)
	640x480(65k Farben)	640x480(65k Farben)
Fahrzeugeinstellungen	Ja	Ja
Splitscreen-Modus	Ja	Ja
Zeitfahren	Ja	Ja
Gegner pro Etappe	4	15
Fahrzeug-Perspektiven	4	2
Replay-Funktionen	Ja	Ja
Sprachausgabe im Spiel	Nein	Ja
Fahzeugdeformierungen	Ja	Nein



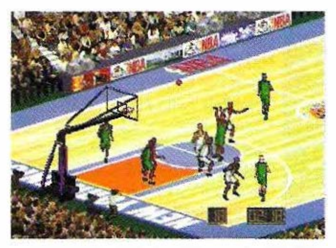


NBA Full Court Press

Dunk-enswert?

Während EA Sports mit seinen Simulationen populärer Leibesertüchtigungen seit jeher ganz vorne in der Weltklasse mitspielt, turnt Microsoft in dieser Hinsicht immer noch in der Kreisliga herum (MS-Fußball, MS-Golf 3.0). Reichen NBA-Lizenz und abenteuerliche Grafik-Auflösungen für den Durchbruch im Profi-Basketball-Gewerbe?

Nun ja, so ganz astrein ist der furchtbar teure, hochoffizielle NBA-Segen (Teams, Logos, Spieler, Daten) nun auch wieder nicht: Megastars wie Jordan, O'Neal und Barkley fehlen aufgrund von Verpflichtungen bei anderweitigen Spiele-Herstellern, und die Roster stammen noch aus der vergangenen Saison, so daß die vielen tiefgreifenden Off-Season-Transaktionen nicht berücksichtigt wurden. Ansonsten sind sämtliche NBA-Mannschaften der vier Divisions plus zwei All-Star-Teams mit von der Partie. Wenn Sie sich für einen Spielmodus (Freundschaftsspiel, Play-Offs, Saison) entschieden und Ihre Lieblings-Truppe zusammengestellt haben, legen Sie die Aufstellung und die Spielzüge fest, wobei Sie auf die Original-Strategien der Teams Zugriff haben. In den umfangreichen Optionen darf man Fähigkeiten jedes einzelnen Spielers in 25 Disziplinen einstellen (Assists, Steals, Blocks, Würfe aus unterschiedlichen Distanzen, Dribbling, Kraft usw.); die Statistiken informieren zudem umfassend mit der NBA-typischen Detailversessenheit - von Banalitäten wie dem Geburtstagsdatum oder der Körpergröße bis hin zu ausführlichen Wie-viele-Rebounds-pro-Spiel-Analysen reicht die Palette. Die Abteilung „Regeln" läßt Sie u. a. festlegen, wie streng der Schiedsrichter pfeift und ob die Spieler während eines Matches ermüden.



Die geringste Detailstufe eignet sich vor allem für PCs der 486er-Klasse.




NBA Full Court Press beinhaltet die Original-Spielzüge aller Klubs.



Informativ: Der ballführende Spieler wird in der Statusleiste in Wort und Bild eingeblendet. Statistiken komplettieren die Datenflut.

Einheits-Look

Mit nur einer einzigen, isometrischen Kameraperspektive ist das Spektrum der Spielfeld-Ansichten bereits erschöpft. Über das sanft scrollende Parkett wirbeln mittelprächtig animierte Figuren im Comic-Look - kein Vergleich zur photorealistischen 3D-Darstellung der NBA Live-Kollektion. Zum Ausgleich stehen mehrere Auflösungen zwischen 640 x 480 und 1.280 x 1.024 Bildpunkten (je nach Prozessor-Performance und Grafikkarte) sowie etliche Detailstufen zur Auswahl. Ebenfalls positiv: die eingängige und frei konfigurierbare Tastatur-/Maus-/Joypad-Steuerung ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse in Form atemberaubender Dunks, erfolgreicher Steals und präziser Pässe. Fortgeschrittene Spieler sollten allerdings auf keine allzu tiefgreifend strategischen Spielabläufe oder die Anwendbarkeit raffinierter Taktiken hoffen - mit billigen Augen-zu-und-durch-Märschen plus abschließendem Korbwurf fährt man problemlos die ersten Siege ein. Die komplett deutsche Jam-Session wird fachkundig, aber auf Dauer etwas monoton und stakkatohaft („Ewing...mit einem Monster-dunk") kommentiert.

Petra Maueröder

Statement

Wer weniger eine richtige Simulation sucht als ein Arcade-Action-Game mit schlichter Steuerung und turbulentem Gameplay, kann mit NBA Full Court Press nicht furchtbar viel falsch machen. NBA Live 96 und die bereits vorliegende Beta-Version von NBA Live 97 erlauben jedoch keine höhere Wertung, da allein grafisch Lichtjahre zwischen Microsofts Ganz-nett-Variante und dem Bauklötze-Staun-Basketball von EA Sports liegen.









Grand Prix Manager 2

Kratzer im Lack

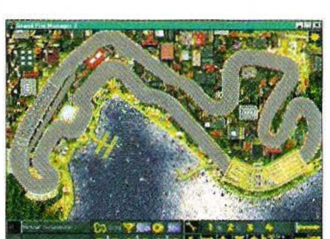
Formel 1-Begeisterung ja, Pole Positions bei F1 Grand Prix 2 nein? Wer mit Geld besser umgehen kann als mit dem Thrustmaster-Lenkrad, darf beim zweiten Teil des Grand Prix Manager alternativ die Fäden hinter den Kulissen eines „echten" Rennstalls ziehen. MicroProse erneut auf Konstrukteurs-WM-Kurs oder eher ein Fall für die Pannenstatistik?

Eher ein besseres Update als ein vollständig neues Spiel offenbart sich da nach der Installation - vorausgesetzt, man findet die CD-ROM in der überdimensionalen, ferrari-roten Schachtel. Erster Eindruck: Der überwiegende Teil der Menüs, Grafiken und Funktionen wurden nur in Nuancen geändert oder erweitert; noch immer klickt man sich schnurstracks durch eine Flut von Icons und Bildschirmen, in denen man Setups (sprich: Reifendruck, Aufhängung, Bremsbalance etc.) ändert, Komponenten im Windkanal testet, Tests arrangiert, Fahrer und Ingenieure einkauft, Sponsoren betreut, Rennstrategien festlegt, neue Chassis entwickeln läßt oder die Forschungsabteilung der Konkurrenz ausspionieren läßt. Zweiter Eindruck: Die Benutzeroberfläche ist dank Pulldown-Menüs (Button anklicken, et voilà) und frei konfigurierbarer Statusleiste komfortabler geworden, dafür hat die Handlichkeit des Rennbildschirms erheblich gelitten - nicht zuletzt deshalb, weil man Info-Fenster wie Telemetrie oder Rundenzeiten leider nicht konstant einblenden darf. Die WM-Läufe werden nach wie vor aus der nicht sonderlich beeindruckenden, dafür ungemein übersichtlichen Vogelperspektive gezeigt und zeitweise durch einige Alibi-Animationen ergänzt.

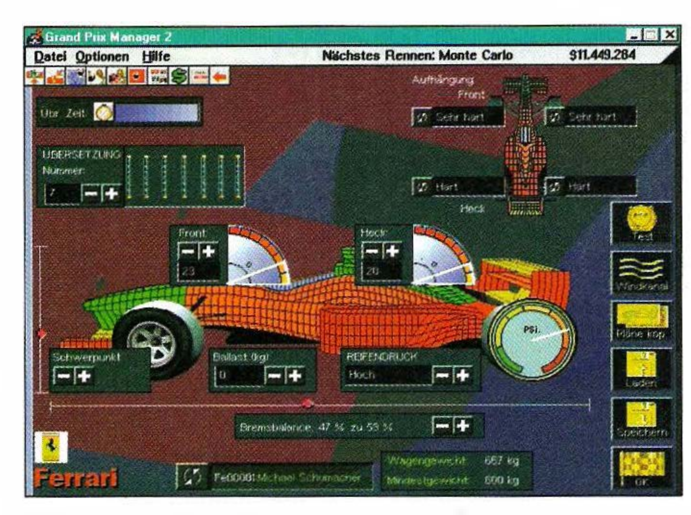


Voraussetzung für den Erfolg: die Wahl der richtigen Boxen-Strategie.





Herausforderung für Fahrer und Team: der Stadtkurs von Monaco.



Bei Testfahrten auf den WM-Strecken können Sie die sinnvollsten Fahrzeug-Einstellungen ermitteln und für den späteren Gebrauch abspeichern.

Schrauben locker?

Für die Renn-Kommentierung hat MicroProse den ITC-Fahrer Sascha Maaßen aufgegabelt, der nach jeder Runde solch aufregende Dinge sagt wie „Erster - Hill, zweiter - Coulthard, dritter - Alesi, vierter - Schumacher ...". Schon nach der ersten Kurve hat die Veranstaltung offenbar ihren Höhepunkt erreicht, wenn der Reporter ekstatisch kreischt: „Was für ein phantastisches Rennen!" - dann doch lieber Kay Ebel. Interessant: Bei unseren Testfahrten haben wir neben Übersetzungsfehlern einige nicht nachvollziehbare Absurditäten festgestellt, die auf Bugs hindeuten. Da beschwert sich Herr Schumacher z. B. über einen zu hoch eingestellten Heckflügel; nachdem er sich erst mit 0° (!!!) zufriedengibt, fährt der Ferrari-Pilot mal eben Bestzeit, merkt aber bereits nach zwei Runden, daß der Flügel „etwas höher" justiert sein könnte. Grand Prix Manager 2 basiert übrigens auf den Daten der 96er-Saison (lediglich Williams-Pilot Jacques Villeneuve wurde aus lizenzrechtlichen Gründen in „John Newhouse" umbenannt) und ist multiplayertauglich.

Petra Maueröder ■

Statement



Grand Prix Manager 1,5 wäre die ehrlichere Bezeichnung gewesen. Die marginalen Detail-Verschlimmbesserungen (Interface, Renn-Kommentar) sowie einige inhaltliche Ungereimtheiten machen die Fortsetzung für GPM-Nutzer weitgehend uninteressant; die „alte" FIA-Lizenz bringt ohnehin nur noch bis zum Start der neuen Saison Atmosphäre-Pluspunkte. Empfehlung: Im Zweifelsfall das Geld lieber in die mittlerweile bugfreie Version 2.0 vom F1 Manager 96 investieren.



RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	65%
Sound	55%
Handling	80%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM100,-
Release	erhältlich



Der zweite Teil von Sierras gar gruseligen Spukgeschichten dürfte bei vielen Phantasmagoria-Fans schon lange vor dem ersten Puzzle Panik auslösen: Nur fünf statt der bisherigen sieben CD-ROMs - kann das überhaupt was taugen? Und welche schrecklichen Konsequenzen hat es, wenn Sierra-Queen Roberta Williams ausnahmsweise mal nicht mitmischt? Zudem stellt sich bei Phantasmagoria 2 auch wieder die Frage des guten Geschmacks...

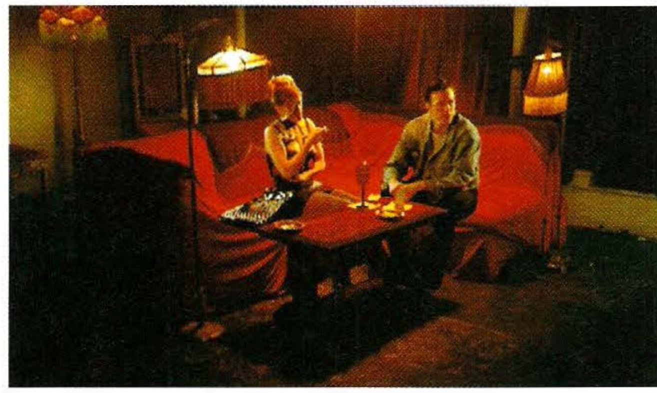
Das könnte ihm so passen: Gerade mal ein Jahr aus der psychiatrischen Klinik entlassen, und schon wieder ein bürgerliches Leben führen wollen. Eine unheimliche, außerirdische Macht hat anderes mit dem 27jährigen Curtis Craig vor, der bei der High-Tech-Company Wyntech beschäftigt ist: Jeden Tag wird einer seiner Kollegen auf bestialische Art und Weise umgebracht - kein Wunder, daß der junge Mann mit der düsteren Vergangenheit und dem verdächtigen Verhalten rasch in den Mittelpunkt der polizeilichen Ermittlungen rückt. Was seine verstorbenen Eltern mit der Sache zu tun haben, welche Rolle die Vorgesetzten spielen, was im Keller von Wyntech passiert und warum er von grausigen Halluzinationen gequält wird - all dies beantwortet Phantasmagoria 2 in fünf packenden, in etwa gleich großen Kapiteln. Die Schauspieler wurden dabei erneut in gerenderte bzw. gefilmte Hintergründe eingepaßt, was diesmal erheblich überzeugender und „echter" aussieht als noch bei Phantasmagoria 1. Beim Übergang zu einem anderen Raum oder bei den zahllosen Cut-Scenes schaltet das Programm in den Interlaced-Modus (qualitativ vergleichbar mit den Sequenzen von Gabriel Knight 2, Privateer 2, Wing Commander 4 etc.) um. Damit Phantasmagoria seinem Ruf gerecht wird, hat ein Großaufgebot an Maskenbildern und FX-Spezialisten mit viel Theaterblut und Latex etliche hollywood-reife Splatter-Szenen beigesteuert.



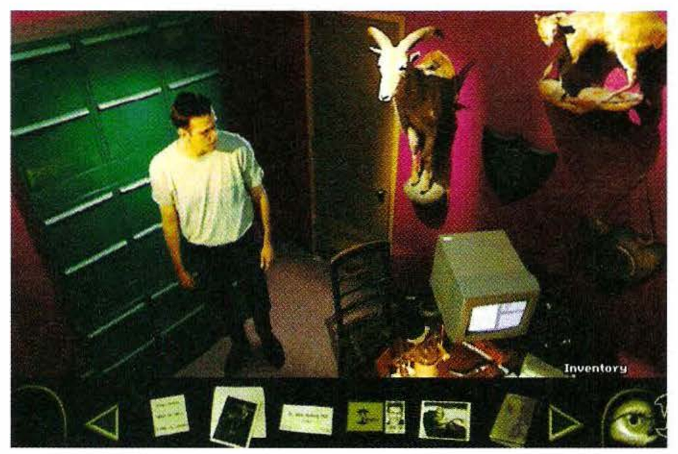
In solchen Dokumenten findet man häufig hilfreiche Hinweise.

Geradlinigkeit in jeder Lebenslage

Abgesehen von der äußerst schwachen Schlußphase in einer Alien-Welt kommt die Handlung mit gerade mal fünf Locations aus: Curtis' anheimelndes Apartment, die Büros der Firma Wyntech, die Praxis der Psychiaterin Dr. Harburg, die Szene-Disco „The Borderline" und das Restaurant „The Dreaming Tree". Wegen des geradlinigen Spielverlaufs werden keine Kompromisse bei der Lösung der Puzzles geduldet - groß ist die Freude, wenn Curtis plötzlich einen Raum betreten kann, dessen Tür vor dem Besitz eines Jackenknopfes noch fest verschlossen war. Was in der Praxis bedeutet, daß man von einem Schauplatz zum anderen tourt und sein Inventory wie ein Staubsauger-Vertreter feilbietet. Das Interface gestaltet diese Prozedur so erträglich wie möglich; ob man an einer Schublade rüttelt oder telefonieren will - vieles ist mit einem



Im Club „The Borderline" trifft man die bizarrsten Gestalten, u. a. Arbeitskollegin Therese, die hier ein Date mit dem schönen Curtis arrangiert.



Am unteren Bildschirmrand listet das Inventory alle eingesammelten Gegenstände auf, die mittels Zoomfunktion genauer betrachtet werden können.



Der blanke Horror: dank der komfortablen Replay-Funktion können Sie sich Ihre Lieblings-Cut-Scenes beliebig oft anschauen.

einzigen Mausklick erledigt. Gestorben wird meist beim Daneben-klicken in zeitkritischen Situationen; allerdings räumt Ihnen das Programm dann fairerweise eine zweite Chance ein.

Ghostbusters

Curtis Craig ist eigentlich ein ganz cleverer Bursche. Hat die Hausratte die Brieftasche unter's Sofa geschleift, hebt er die Couch mal eben zur Seite und ... - okay, SO clever ist Curtis Craig nun auch wieder nicht. In diesem Fall holt er den Übeltäter aus dem Käfig und schickt ihn unter das Möbelstück, doch der Nager denkt nicht im Traum daran, sich wieder blicken zu lassen. Erst ein Schokoriegel bringt Ratte Blob und die Brieftasche ans Tageslicht - mal ehrlich: wer hätte in einer solchen Situation nicht genauso reagiert? Derart verwegene Puzzle-Konstruktionen sind zum Glück die Ausnahme. Gute Beobachtungsgabe ist häufig die halbe Miete, da z. B. die Wyntech-Mitarbeiter bei der Wahl ihres Netzwerk-Paßworts ungeheuer kreativ sind: Curtis selbst loggt sich mit dem Namen seiner Ratte ein, und der Kollege nebenan „erfindet" sein Geheimwort beim Blick auf den Wahlspruch „Carpe Diem", der in gerahmter Form die Bürowand ziert. „Richtige" Rätsel gibt es relativ wenige; oft genügt es, einfach anwesend zu sein oder Dialoge durchzuklicken.

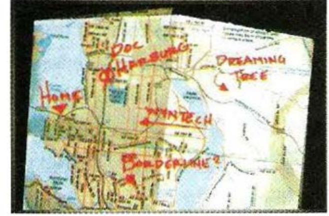
Statement



Phantasmagoria 2 oder „Wie einige Heftklammern einem schreienden Opfer die Sprache verschlagen": eine ordentliche Story, fähige Darsteller, im Durchschnitt logische (aber nicht zwangsläufig einfallsreiche) Puzzles, stark verbesserte Grafik, ein paar gute Gags und nicht zuletzt eine Prise Erotik sind die Eckpfeiler eines Psycho-Thrillers, der - des Nachts gespielt - seine beabsichtigte Wirkung nicht verfehlt. Bei Tageslicht betrachtet offenbaren sich die traditionellen Schwächen von Sierras Interactive Movie-Sortiment bezüglich Rätseldichte und -qualität. Wie üblich findet man streng geheime Zugangs-Codes und Paßwörter noch am ehesten auf Post-it-Zettelchen, die einfach so herumliegen - wenn das mal keinen Ärger mit der Versicherung gibt. Nicht nur für Baustellen, sondern auch für das „Labor des Grauens" gilt: Eltern haften für ihre Kinder. Wer unbedingt mit Phantasmagoria 2 seine Gänsehaut mästen will (demnächst auch komplett in deutsch), sollte laut USK-Empfehlung nicht unter 18 Jahre alt sein. Minderjährige brauchen allerdings keine Bedenken haben, irgendwas zu verpassen; ein Gruselschocker im Stephen King-Format ersetzt das Phantasmagoria 2-Erlebnis voll und ganz.



Da hat wohl einer zu lange Independence Day geguckt: Im fünften Kapitel trifft Curtis auf tentaklige Aliens.



Auf dem Stadtplan können die verfügbaren Locations per Mausklick direkt angesteuert werden.

Die Geister, die ich rief

Die Story bleibt bis Kapitel 4 nachvollziehbar und spannend, wenngleich wie schon bei Phanta 1 einige Fragen offen bleiben: Warum hat der Hauptdarsteller eine Woche lang immer dieselben Klamotten an? Wieso schaut Curtis so oft in den Spiegel, obwohl er eigentlich wissen müßte, daß er bei seinem Anblick wieder von Wahnvorstellungen gepeinigt wird? Bemerkenswert ist außerdem der hohe Anteil an Sinnlichkeiten: Im Gegensatz zur eher sittsamen Maid Adrienne aus Phantasmagoria 1 gehen dem coolen Curtis regelmäßig gegen Ende jedes Kapitels die Hormone durch - und die Kamera hält grundsätzlich voll drauf, frei nach dem Motto „Wem das zu hart ist, der soll doch King's Quest spielen". Durch Paßwort-Vergabe bei der Installation gibt's Phantasmagoria 2 auch (fast) ganz ohne Sex und Gewalt - doch wozu dann Phantasmagoria 2 kaufen?

Petra Maueröder ■



RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-
Release	bereits erhältlich

Mit einer Wirtschaftssimulation für alle, denen Der Planer zu abstrakt, die Siedler zu militärisch und SimCity zu ziellos ist, überrascht CDV die Spielergemeinde. Der Hersteller hat es verstanden, ein für alle Altersgruppen gleichermaßen interessantes Produkt zu schaffen.

Caveland

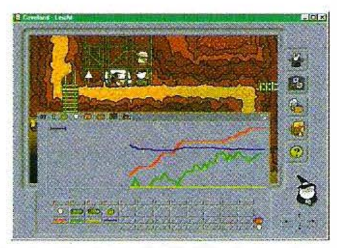
Zwergenstaat



Der Weg zum Wissen ist mit vielen Schaltern gepflastert: der richtige Schalter mit einem Zwerg zur richtigen Zeit am richtigen Ort - so geht's.



Die Automap ist bei den schnell wachsenden Höhlen bald das einzige Mittel, um Übersicht zu behalten.



Die Statistiken helfen bei der Suche nach Versorgungsengpässen.

Seit die Zwerge die Erdoberfläche zerstört haben und deshalb unter die Erde ziehen mußten, ist von ihrer ehemals hochentwickelten Kultur und Technologie nicht mehr allzuviel übrig. Gerade einmal das Wissen, kleinste Häuser, Gänge und Leitern zu bauen, ist noch vorhanden - die vielen Dinge, die das Leben so angenehm machen, sind scheinbar für immer verloren. Als Führer einer kleinen Zwergensippe hat nun der Spieler für deren Wohlergehen zu sorgen: durch den Bau von Häusern und den Anbau von Rohstoffen sollte jedem Gnom eine Arbeit und ein Dach über dem Kopf geschaffen werden, anschließend kann man nach Herzenslust in den Tiefen der Erde buddeln. Von Zeit zu Zeit finden sich dort Rohstoffe und vorhandene Höhlensysteme, die sich für den Ausbau seiner Infrastruktur nutzen lassen. Ebenfalls tief im Gestein verborgen sind alte Tempel, in denen das Wissen der alten Zeiten aufbewahrt wurde. Doch der Weg zur Wiederentdeckung der Imbißbude ist steinig: die Tempel sind gespickt mit Schaltern, magischen Türen, Aufzügen und Brücken. Erst nachdem alle Schalter in der richtigen Position stehen, lassen sich die Geheimnisse des Tempels nutzen.

Suche nach dem Kulturerbe

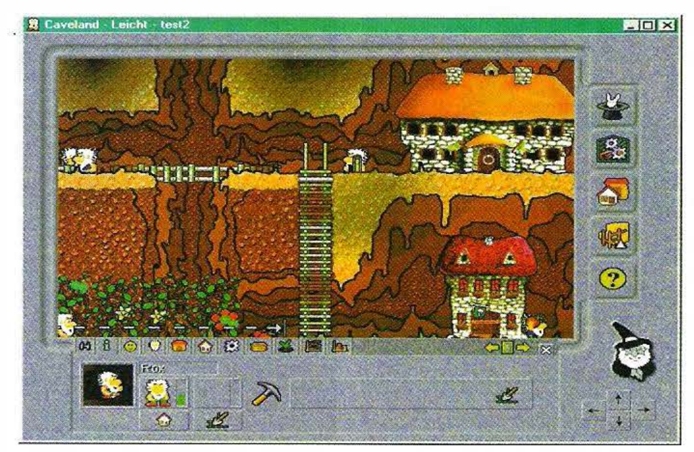
In den Tempeln muß man die Zwerge einzeln steuern, was jedoch nicht heißt, daß sie machen, was der Spieler möchte. Sobald sie sich gelangweilt fühlen, laufen sie munter herum und stellen allerlei Unsinn an. In den Höhlensystemen agieren die Zwerge weitgehend selbständig: nachdem man einen Bauauftrag gegeben hat, nimmt sich der nächste unbeschäftigte Zwerg dessen an und baut fröhlich vor sich hin. Sollte sich keiner für zuständig halten, kann man mit einer Trillerpfeife Ordnung schaffen. Der Transport von Rohstoffen funktioniert dabei automatisch, nur für Wege und Lagerhäuser muß der Spieler vorher gesorgt haben.

Harald Wagner ■

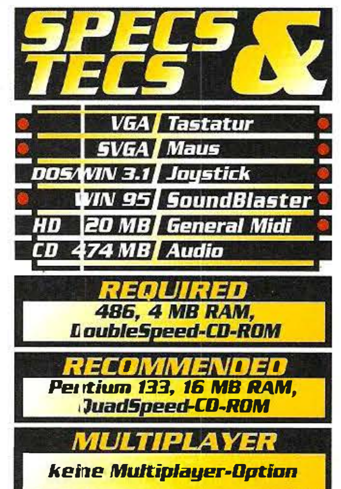
Statement



Wer keinerlei Begabung für Computerspiele hat, kann sich getrost Caveland zuwenden. Das Spiel ganz ohne Feinde, das den Spieler nicht verlieren läßt und ihn dennoch dauerhaft herausfordert, ist vermutlich einzigartig. Lediglich die erschreckend hohen Hardware-Anforderungen lassen das Spiel äußerst zäh werden, Vielspieler vermissen allerdings bald die Spieltiefe.



Nach und nach entwickelt sich aus der kleinen Siedlung mit fünf Zwergen ein geschäftiger Ort mit Kneipen, Hochhäusern, Drogerien und Fabriken.

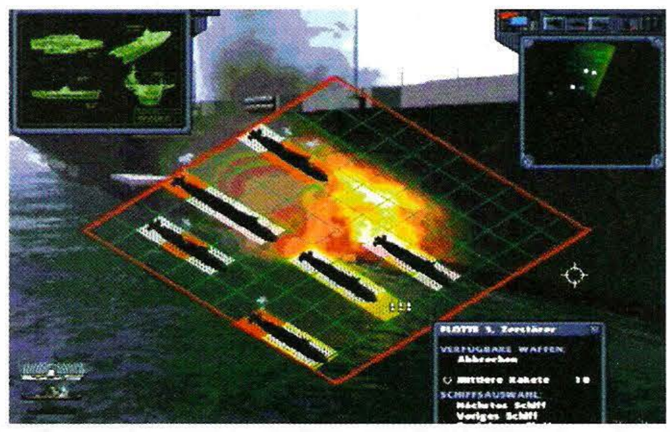


RANKING

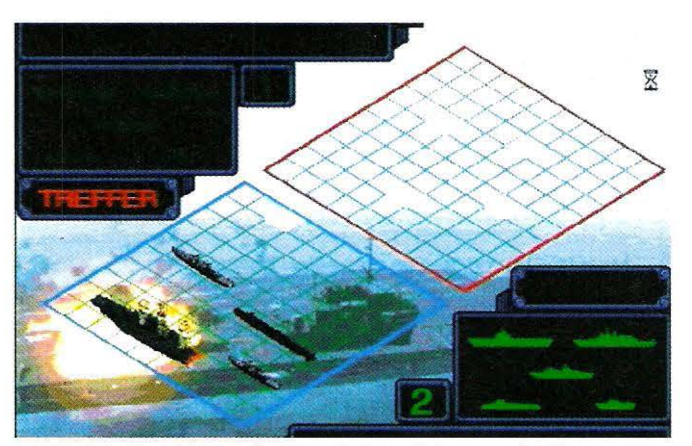
Wirtschaftssimulation

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	77%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CDV
Preis	ca. DM 75,-
Release	Dezember 96



Treffer versenkt: Wenn Sie sich nahe genug an die feindlichen U-Boot-Flotte heranpirschen, erkennen Sie die genaue Position der Einheiten.



Die Option „Klassik" ermöglicht eine herkömmliche Partie Schiffeversenken. Nachteil: Einheiten können nur in einer Richtung angeordnet werden.

Flottenmanöver

Wasserbombe

Von wegen „Multimedia-Schiffeversenken" - dagegen wird das Vorbeischleichen eines C&C 2-Kanonenboots an einem Rudel sowjetischer U-Boote zur reinsten Butterfahrt: Flottenmanöver verbindet schweißtreibende Echtzeit-Hektik mit der Komplexität rundenorientierter Strategiespiele und peppt das Ganze mit schicken 3D-Sequenzen auf. Gräbt Hasbro Interactive damit der Konkurrenz das Wasser ab?

Natürlich können Sie mit Flottenmanöver auch eine herkömmliche Partie Schiffeversenken spielen, aber dazu haben Sie sich ja wohl kaum diesen sündhaft teuren P 166 mit 32 MB RAM angeschafft, oder? Deshalb werden Sie bei diesem Hardcore-Strategiespiel nicht nur mit allerlei optischen und akustischen Schmankerln verwöhnt, sondern müssen sich auch an etwas größere Dimensionen gewöhnen. Denn der Kriegsschauplatz umfaßt nicht wie üblich 10 x 10 Kästchen, sondern 64 x 64 Felder. Innerhalb einer Flotte unterteilt sich jedes dieser Quadrate noch mal in ein Raster aus 100 einzelnen Feldern, auf denen Sie Ihre Kriegsschiffe und U-Boote anordnen. Gezogen wird in Echtzeit, wobei Sie Ihren Flotten Waypoints vorgeben, die brav nacheinander abgeklappert werden. Radar, Aufklärungshelikopter und Satelliten informieren Sie über feindliche Armadas, die in den Fluten herumschippern. In einer solchen Situation müssen Sie blitzschnell reagieren: Flotte anklicken, eine geeignete Waffe auswählen und damit auf gut Schiffeversenken-Glück ein Feld des gegnerischen Flotten-Quadrats anvisieren.

Alarmstufe Rot

Wenn Sie nah genug an Ihren Feind heranfahren, können Sie die genaue Position eines Schiffs ausmachen und gezielt losschlagen; oft sind mehrere Treffer erforderlich, ehe sich eines der Felder blutrot färbt.



Die Torpedos Ihrer U-Boote verfehlen ihr Ziel äußerst selten.

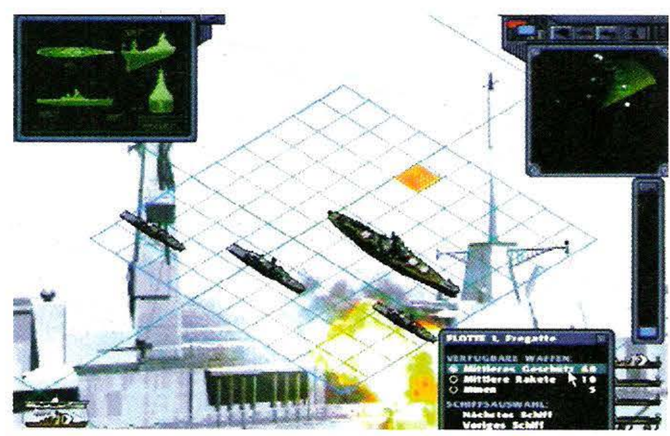


Verwirrend: die Cut-Scenes verändern permanent den Hintergrund.

Die Schlachtschiffe, Kreuzer, Fregatten, Zerstörer, Raketen-U-Boote usw. sind u. a. mit einer limitierten Ration an Torpedos, Raketen, Cruise Missiles, Geschützen, Schnellkanonen und Minen ausgestattet. Wenn Sie einen Flugzeugträger dabeihaben, können Sie sogar auf Düsenjäger und Kampfhubschrauber zurückgreifen. Auf vielen Karten gibt es außerdem kleine Insel-Stützpunkte, in deren Docks Sie Ihre Flotten reparieren lassen oder mit frischer Munition bestücken. Zwar fehlt

Statement

Anfrage bei der Hamburger Niederlassung von Hosbro Interactive: „Sagt mal, kann man denn diese wunderwunderschönen Animationen nicht abstellen, die da andauernd bildschirmfüllend im Hintergrund abgespult werden?" - „Nö". Aha. Sicher, das Spiel läuft während dieser Darbietungen weiter, aber wer soll bei einem permanent wechselnden Untergrund noch eine Mini-Flotte von 30 x 30 Pixeln wiederfinden, wenn obendrein noch fröhlich raus- und reingezoomt wird? An diesen und anderen Grausamkeiten (z. B. fehlende Spielstand-Speichermöglichkeit) dürften nicht nur ganze Schuljahrgänge ungekrönter Schiffeversenken-Könige verzweifeln. Idee, Aufmachung, Steuerung, Missionen, Netzwerk-Option - alles ziemlich genial, aber völlig ohne Vorbehalte kann man Flottenmanöver nicht empfehlen. Ein C&C-Fanatiker würde sich beispielsweise bei so viel abstrakter Brettspiel-Strategie nicht wohlfühlen; dann schon eher ein action-orientierter Harpoon-Seebär, falls es sowas geben sollte. Die Formel „Tiefgang + ungeheurer Zeitdruck + hoher Schwierigkeitsgrad = ganz viel Spielspaß" geht jedenfalls erst dann auf, wenn man sich mit einigen Unannehmlichkeiten abgefunden hat und das Handling seiner Seestreitkräfte mit traumwandlerischer Sicherheit beherrscht.



Für jeden Gegner müssen Sie individuell die passende Waffe auswählen. Diese immer gleichen Vorgänge lassen sich allerdings nicht automatisieren.

ein Level-Editor, dafür wird ein ganzer Schwung Missionen mitgeliefert, der Sie einige Zeit beschäftigen sollte: Vier Übungs-Szenarien, 16 mal „Kampf um die Seeherrschaft" (d. h. alle Gegner vernichten) und 16 themenbezogene Missionen, bei denen Sie z. B. einen Konvoi aus Transportschiffen eskortieren oder Inseln und Bohrtürme vor fremden Übergriffen schützen müssen. Den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Gegenspieler (max. drei) dürfen Sie individuell festlegen.



Die famosen 3D-Sequenzen können leider nicht ausgeblendet werden.



Dutzende von Missionen entschädigen für den fehlenden Editor.

Manöverkritik

Das Schlachtfeld (640 x 480 Bildpunkte) kann in alle Richtungen gescrollt und in mehreren Stufen gezoomt werden - auf Wunsch auch unaufgefordert, was einen ziemlich launenhaften Wechsel zwischen Nah- und Fernansicht zur Folge hat. Damit der Verwirrung nicht genug: Bei jeder Kampfhandlung verwandelt sich die Ozean-Kulisse in eine Fullscreen-„Kinoleinwand", auf der jeweils die passenden gerenderten Sequenzen gezeigt werden. Auf die spektakulären Explosionen waren die Grafiker offensichtlich dermaßen stolz, daß man diese Cut-Scenes nicht deaktivieren kann. Vermißt wird außerdem eine Automatisierungs-Funktion: bei mehreren gleichzeitig angegriffenen Flotten (bestehend aus zeitweise 50 einzelnen Schiffen!) würde man sich wünschen, daß die Kommandanten auch mal eigenmächtig einen Torpedo zünden. Selbstverständlich ist Flottenmanöver netzwerkfähig und darf auch via Modem gespielt werden. Daß man es ernstmeint mit den Mehrspieler-Features, beweist die Bonus-CD-ROM, die jeder Packung beiliegt.

Petra Maueröder ■



So funktioniert's!



1. Nach der Auswahl einer Mission stellen Sie sich anhand eines Punkte-Systems maximal fünf Flotten zusammen, die jeweils aus bis zu sechs Kriegsschiffen, Flugzeugträgern und U-Booten bestehen dürfen. Anschließend plazieren Sie Ihre Flotten innerhalb eines zugewiesenen Sektors.

2. Jetzt wird's ernst: Rechts oben zeigt Ihnen das Radar alle erfaßten eigenen und gegnerischen Einheiten. Beim Streifen einer Flotte mit dem Mauscursor erfahren Sie den Zustand aller hier zusammengefaßten Units.



3. Ein Links-Klick auf eine Einheit läßt ein Menü aufklappen, mit dem Sie u. a. die Alarmstufe (z. B. Grün = halbe Normalgeschwindigkeit) setzen oder bis zu fünf Wegpunkte vorgeben. Zu diesem Zweck klicken Sie auf beliebige Felder des Ozeans, und der Schiffsverband wird sich in Bewegung setzen.

4. Treffen Sie auf eine feindliche Flotte, sollten Sie möglichst nahe heranfahren. Im Menü wählen Sie die Option „Waffen abfeuern", klicken auf das gewünschte Schiff, entscheiden sich für eine beliebige Waffe und zielen dann auf das Feld des Gegners.

5. Je nach Radar-Reichweite sehen Sie von den verfeindeten Schiffen entweder gar nichts, ein einzelnes graues Feld oder - im Optimalfall - die genaue Lage. Kampfflugzeuge und -helikopter werden auf ähnliche Weise gehandhabt. Das Ausmaß der Schäden hängt in erster Linie von der eingesetzten Waffe und der Entfernung zum Ziel ab. Wenn alle Einheiten innerhalb einer Flotte versenkt wurden, verschwindet das dazugehörige Symbol von der Karte.



Ebenso wie alle anderen Units (Inseln, Bohrtürme, U-Boot-Flotten etc.) sind auch die Flugzeugstaffeln direkt über Icons anwählbar.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 579 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem, Netzwerk (max. 4 Spieler)

RANKING

Strategie

Grafik	80%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	**74%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96



Der erste Teil der Saga um den Jüngling Werner von Wallenrod überzeugte seinerzeit in erster Linie durch den neuartigen Einsatz von gerenderten FMV-Sequenzen, ließ aber in Sachen Gameplay einiges zu wünschen übrig. Das Sequel greift die Story noch einmal mit ähnlichen Mitteln auf.

Dragon Lore 2

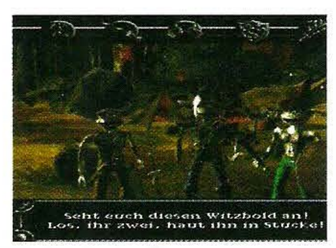
Drachenritter



Echtzeit-Kümpfe gestalten sich in Dragon Lore 2 häufig frustrierend, da man keinerlei Bewegungsfreiheit hat und zudem nur sehr langsam zurückschlagen kann.



Bevor man sich auf die Reise begibt, kann man sich mit allerlei nützlichen Utensilien ausstatten.



Bei den drei Goblins zeigt sich DL 2 von seiner humorvollen Seite.

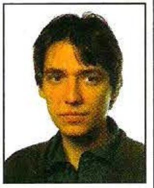
Werner von Wallenrod scheint es geschafft zu haben: er soll in den Kreis der Drachenritter aufgenommen werden. Doch während der feierlichen Zeremonie erhebt der mächtige Adlige Cariachand Einspruch: er glaubt nicht an Werners edle Abstammung und fordert den jungen Recken auf, seine Fähigkeiten bei einem Turnier unter Beweis zu stellen. Überdies soll der seit langem verschwundene Drache Maraach selbst entscheiden, ob er Werner zu seinem Verbündeten wählen will. Also macht sich unser Held auf, Maraach zu finden, um anschließend seinen Widersacher Cariachand zur Strecke zu bringen.
Story und Design verleihen dem Game dezente rollenspielähnliche Züge, doch im großen und ganzen handelt es sich bei Dragon Lore 2 wie beim Vorgänger in erster Linie um ein Grafik-Adventure, das sich vornehmlich in langwierigen Kamerafahrten aus der 3D-Ich-Perspektive präsentiert.

Altersschwacher Drache

Was einem beim Spielen von Dragon Lore 2 zuerst ins Auge sticht, ist die grobe VGA-Grafik, die zu Zeiten von Rebel Assault 1 vielleicht noch hätte begeistern können. Begleitet wird sie von einem ebenso altbackenen Soundtrack und einer Sprachausgabe, der man deutlich die Langeweile anhört, mit der die Synchron(?)-Sprecher ihre Texte vom Blatt lasen.
Auch das Gameplay kann nicht so richtig überzeugen: häufig wird man über sein nächstes spielerisches Nahziel nur ungenau informiert, und so wandert man auf der Suche nach einem Clue oft recht „blind" durch die Gegend. Kurios und verwirrend zugleich sind auch die kurvenreichen Kamerafahrten, die jedoch laut Kompaß immer in dieselbe Richtung führen. Das umständlich zu handhabende Maus-Interface mit seinem separaten Inventory-Screen trägt ebenfalls nicht gerade zu einem flüssigen Spielablauf bei.

Herbert Aichinger ■

Statement



Schon der erste Teil von Dragon Lore gehörte nicht gerade zu den Top-Games, die einem schlaflose Nächte bereiten, und es ist eigentlich unverständlich, warum die Entwickler diesem Produkt nun noch einen zweiten Teil folgen lassen. Immense Verbesserungen wären vonnöten gewesen, um diesem Sequel Erfolg zu bescheren. DL 2 wirkt jedoch hoffnungslos veraltet.



Leider muß man für das Inventory einen separaten Screen aufrufen. Hier reguliert man u. a. auch die Mahlzeiten und das Schlafpensum seines Helden.



RANKING

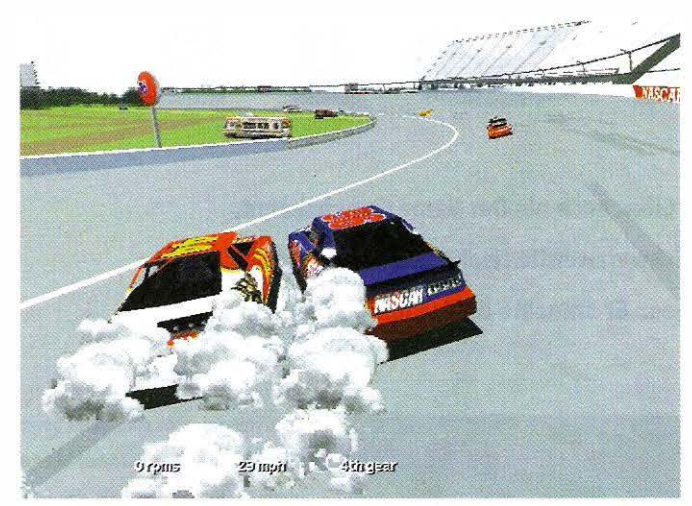
Adventure	
Grafik	55%
Sound	53%
Handling	61%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 80,-
Release	Januar 97

NASCAR Racing 2

Motor-Marathon

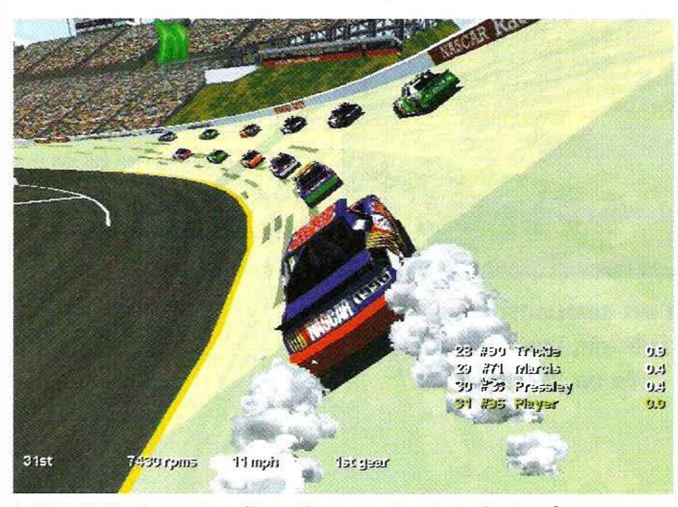
Warum wird ein Marathonlauf nicht im Stadion ausgetragen? In zwei Stunden über 100 mal im Kreis zu rennen, ist weder für die Sportler noch für die Zuschauer interessant - dennoch gibt es im Land der unbegrenzten Möglichkeiten eine solche Sportart, die sich wider aller Vernunft großer Beliebtheit erfreut: bei NASCAR dübeln übermotorisierte Rennwagen bis zu 400 mal über einen ovalen Kurs, um herauszufinden, welcher Fahrer zuerst die Konzentration verliert.



Die kontrollierten Crashs sind auf den meisten Strecken das einzige Mittel, um sich in der Rangliste nach vorne zu schieben.



Erst auf einem High-End-Rechner kommt man in den Genuß aller Texturen, der Spielbarkeit der Simulation kommt dies leider nicht zugute.



Bei NASCAR gibt es einen fliegenden Start. Bereits in der Pacelap sorgen voranfahrende Fahrzeuge mit Vollbremsungen für Ärger.

Obwohl alle 19 Strecken eines gemeinsam haben (Linkskurven), bietet diese Art des Motorsports trotzdem einen gewissen Reiz: einige der Rundkurse warten mit einer dritten Biegung auf, und auch Steilkurven fordern fahrerisches Talent. Für Verwirrung sorgen allerdings zwei Strecken, die auf ihren über zwei Meilen mit echten Rechtskurven jedem Drehwurm ein Ende setzen. Zum Ausgleich darf man einige Rundkurse mehrmals fahren, so daß man in insgesamt 28 Rennereignissen sein Können zeigen darf.

Fingerspitzengefühl dringend erforderlich

Geht man in draufgängerischer Rennfahrermanier auf die Piste, so landet man unweigerlich an der Bande. Der riesige Kurvenradius zwingt den Spieler auch in weiten Steilkurven dazu, gefühlvoll mit Gas umzugehen - und auf den Geraden sollte man sein Lenkrad nicht einmal scharf anschauen, da jede halbwegs hektische Bewegung das Fahrzeug gnadenlos aus der Spur wirft. Erst nachdem man den Boliden völlig unter Kontrolle hat und weiß, wie welcher Streckenabschnitt zu meistern ist, sollte man sich daranwagen, mit der Konkurrenz zu starten. Hier wird gleich für lange Gesichter gesorgt: egal wie man sein Fahrzeug auch einstellt, die gegnerischen Piloten beschleunigen stets besser und schneller. Immerhin gibt es ein einfaches Mittel, die in der Startaufstellung zurückliegenden Fahrzeuge am Vorbeiziehen zu hindern: fährt man in der Mitte der Strecke, verzichten die Gegner darauf, zu überholen. Meist entsteht kurz nach dem Start ein Stau, an welchem man problemlos vorbeiziehen kann, aus der Schlange schert nämlich keiner der Gegner aus.

Teilweise unfaire Computergegner

Sobald sich das Rennen in vollem Gang befindet, läßt sich eine weitere seltsame Eigenschaft der konkurrierenden Piloten bewundern: fährt man einem Gegner hinterher, versucht also exakt dessen Geschwindigkeit zu halten und seiner Linie zu folgen, rutscht man sofort an die Bande - während der Gegner im Kurveninneren davonzieht. Nur auf den wenigen Rennstrecken, deren Kurvenra-

dien eine Umkreisung bei Vollgas erlauben, hat man eine Chance, sich sauber an die Spitze des Feldes zu setzen. Auf den anderen Strecken bleibt nur die Möglichkeit, durch einen kleinen Rempler ein Fahrzeug zum Schleudern zu bringen und so eine Massenkarambolage zu verursachen. Auf der nächsten Runde kann man so an den liegengebliebenen Fahrzeugen vorbeiziehen.

Schnelle Grafik auf schnellen Rechnern

Grafisch ist NASCAR Racing 2 nahezu perfekt: sämtliche Objekte sind mit Texturen überzogen, am Fahrbahnrand tummeln sich Zuschauer und Personal und im Inneren der Fahrzeuge sind selbst die Fahrer tadellos zu erkennen. Im Gegensatz zum erfolgreichen Vorgänger sind diese Leistungen sogar auf Rechnern möglich, die heute käuflich zu erwerben sind. Wer allerdings keinen Pentium 200 zur Verfügung stehen hat, muß sich mit weniger Details abfinden. Die automatische Grafikanpassung sorgt dafür, daß die Frame-Rate innerhalb eines spielbaren Bereichs bleibt, auf einem Pentium 100 muß man da schon einmal mit der Minimalgrafik vorliebnehmen... Die Steuerung scheint - zugegebenermaßen ist der Tester noch nie in einem echten Fahrzeug der NASCAR-Serie gefahren - ungeheuer realistisch: Bei Tempo 300 sollte man einfach nicht lenken. Nur bei voller Konzentration hat man eine Chance, sich aufgrund einzelner Unfälle nach vorne zu schieben, aus eigener Kraft ist dies bei den meisten Strecken unmöglich.

Harald Wagner ■

Feintuning

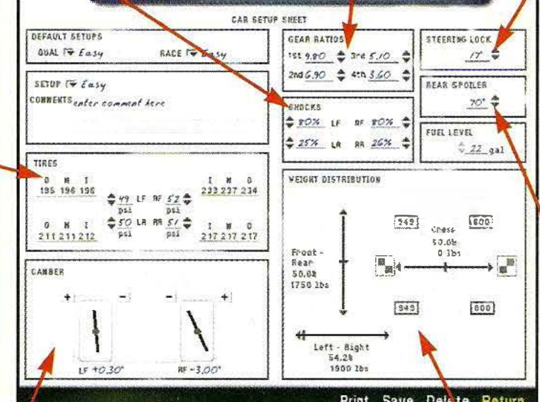
Um einigermaßen mit der Konkurrenz mithalten zu können, muß man sein Fahrzeug an jede einzelne Strecke genauestens anpassen. Die optimalen Werte können nur durch langwierige Testfahrten ermittelt werden, die standardmäßig verwendeten Werte sind alles andere als gut.

Stoßdämpfer
Weiche Einstellungen verhindern ein übermäßiges Driften, Lastwechsel führen dann aber schnell zu einer Schleuderfahrt.

Getriebeübersetzung
Die Voreinstellungen sorgen zwar für gute Beschleunigung, der Motor überhitzt sich aber schon nach wenigen Rennrunden.

Lenkung
Damit in den Kurven nicht übermäßig viel gelenkt werden muß, ist die Lenkung stets auf eine leichte Linkskurve voreingestellt.

Reifendruck
Bei dem Reifendruck muß man die richtige Balance zwischen Verschleiß und Haftung auf den diversen Böden finden.



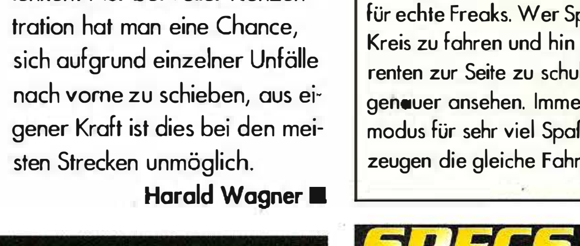
Heckspoiler
Kommt man beim Starten oder Kurvenfahren übermäßig ins Driften, muß die bremsend wirkende Spoilerneigung erhöht werden.

Reifensturz
Der Reifensturz macht Kurven leichter fahrbar, an einen sauberen Geradeauslauf ist allerdings nicht mehr zu denken.

Gewichtsverteilung
Um den Schwerpunkt senkrecht über den Reifen zu haben, muß das Gewicht dem Sturz und dem Kurvenradius entsprechend verteilt werden.

Statement

NASCAR Racing 2 ist trotz der unfairen Gegner und der hypersensiblen Steuerung ein kurzweiliges Spiel für echte Freaks. Wer Spaß daran hat, ständig im Kreis zu fahren und hin und wieder einen Konkurrenten zur Seite zu schubsen, sollte sich das Spiel genauer ansehen. Immerhin sorgt der Netzwerkmodus für sehr viel Spaß, da hier bei bis zu sieben Konkurrenzfahrzeugen die gleiche Fahrphysik gilt wie beim Spieler selbst.





Die allgegenwärtigen Steilkurven wirken nur auf den ersten Blick bedrohlich, bei einer Neigung von 30° kommt aber auch ein Profi ins Schwitzen.



RANKING

Simulation	
Grafik	70%
Sound	72%
Handling	57%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-
Release	Januar 97



Dragonheart



Dragonheart verfügt über recht überzeugende Grafik.

War das mäßig erfolgreiche Fantasy-Spektakel Dragonheart mit Dennis Quaid schon kein Meilenstein der Kinogeschichte, so bestätigt das Win 95-Jump & Run von Acclaim alle Vorurteile gegenüber dem obligatorischen „Spiel zum Film": katastrophal ungenaue Steuerung, ideenloses Spieldesign, berechenbare Gegner, kaum Extras. Dabei sieht Dragonheart dank wunderschönen Parallax-Scrollings und ansehnlicher Motion-Capturing-Sprites gar nicht mal so schlecht aus: Held Bowen turnt wie weiland Prince of Persia durch's Gestrüpp, tankt frische Energie aus güldenen Bechern und sammelt Extras; Gegner werden mit dem Schwert gepiekt oder von Kumpel Draco im eigenen Saft geschmort. Das sind allerdings die einzigen positiven Aspekte eines ansonsten erschreckend blutrünstigen Gemetzels, dem die grandiosen Special Effects und auch der Humor des Kinofilms gänzlich fehlen.

(pm)

RANKING

Jump&Run	
Spielspaß	42%
Hersteller	Acclaim
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Option
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

Conflicts in Civilization



Teils real, teils Phantasie: 12 der 20 Szenarien stammen von MicroProse.

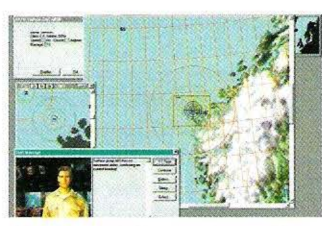
Die Spreu vom Weizen trennen will MicroProse mit der ersten offiziellen Szenario-Disk für Civilization 2. Auf der Zusatz-CD-ROM befinden sich 12 Szenarien, die von den Civ-2-Programmierern selbst erstellt wurden, sowie acht weitere, die von begeisterten Spielern aus der ganzen Welt stammen. Die Zeitperioden reichen vom 3. Weltkrieg über die Invasion einer Alienrasse bis zurück in die Ära Alexanders des Großen. Allen Szenarien gemein ist ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad, der den Kauf vor allem für weit fortgeschrittene Spieler interessant macht. Wer Spaß daran hat, eigene Konflikte zu konstruieren, erwirbt mit der CD-ROM außerdem eine erweiterte Makro-Sprache, mit der selbsterstellte Szenarien um geschichtliche Ereignisse, sogenannte „Events", erweitert werden können. Bei einem empfohlenen Preis von knapp 50 Mark hätten es unserer Meinung nach schon ein paar Levels mehr sein können.

(tb)

RANKING

Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	75%
Hersteller	MicroProse
Preis	DM 49,95
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Option
SYSTEM	486DX/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1

Harpoon Classic 97



Bei hohen Auflösungen lassen sich die Fenster nutzbringend einsetzen.

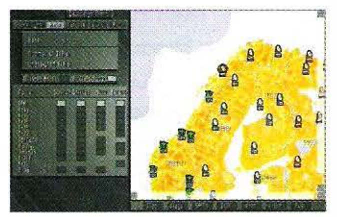
Hardcore-Strategen wurden in letzter Zeit arg vernachlässigt, da die Mehrheit der Spieler sich lieber mit Action-Strategiespielen wie etwa Command & Conquer beschäftigt. Um daher den Entwicklungsaufwand in Grenzen zu halten, griff Interactive Magic auf den Uralt-Klassiker Harpoon zurück, ein Echtzeit-Strategiespiel, das ausschließlich auf einer taktischen Karte gespielt wird. Harpoon Classic 97, die Windows-Umsetzung des maritimen Strategiespiels, versucht, mittels Fenstertechnik und Dialogboxen Ordnung in die Befehle und Optionen zu bringen, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Leider ist dies nicht ganz gelungen, die wirren Menüs und Dialoge machen das Spiel zäher, als je zuvor. Dennoch ist Harpoon Classic 97 eines der anspruchsvollsten Strategiespiel seiner Art. Die Anzahl der 250 mitgelieferten Missionen läßt sich mit einem Editor erhöhen, der auch Multiplayer-Spiele (nur via Onlinedienste) erstellen kann.

(hw)

RANKING

Strategie	
Spielspaß	65%
Hersteller	Interac. Magic
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	4 Spieler via Onlinedienste
SYSTEM	Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 3.1

EF2000 TACTCOM



Der Editor ist recht kompliziert, bietet aber alle Möglichkeiten.

TACTCOM, Tactical Communications ist der Name der Zusatz-CD-ROM für DIDs Flugsimulator EF2000. Neben dem Patch auf die aktuelle Version des Spiels findet sich vor allem ein Einsatzplaner auf der CD, mit dessen Hilfe sich einzel- und mehrspielertaugliche Kampagnen erstellen lassen. Aufgrund des hohen Realitätsgrades der Flugsimulation ist die Entwicklung von Kampagnen und Einzelmissionen nicht ganz einfach. Das sehr dünne, deutschsprachige Handbuch überrascht mit verständlichen Informationen, welche die komplizierte Software anhand einiger Beispiele und fundierter Hinweise rasch zugänglich machen. Zusätzlich zu dem Editor wird der Spieler mit einer verbesserten Gegner-KI, neuen Kamerasichten und einer neuen Missionsbewertung versorgt, womit die wesentlichen Kritikpunkte an beseitigt sind. Für nur 90 Mark gibt es übrigens die EF2000 Special Edition, die aus dem Simulator und TACTCOM besteht.

(hw)

RANKING

Zusatz-CD-ROM	
Spielspaß	84%
Hersteller	DID
Preis	DM 40,-
MULTIPLAYER	2 über Modem bzw. Netzwerk
SYSTEM	Pentium 166, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS



Blue Ice



Die abstrakten Puzzles in Blue Ice machen auf Dauer keinen Spaß.

Blue Ice ist das, was herauskommt, wenn zwei ganz „normale" Menschen versuchen, in die Rollen von Giganten wie Salvador Dali und Lewis Carroll zu schlüpfen und ein surrealistisches Computerspiel zu kreieren. Die Story: Im Laufe der Herrschaft des alten Königs vereiste das Land unter den vielen Gesetzen. Der König stirbt, und sein Sohn ist noch zu jung, um die Herrschaft zu übernehmen. Eine Hexe versucht, den Thronfolger zu einem weisen Herrscher zu machen und das Land dadurch zu „enteisen". Der Charakter wird geprägt durch obskure Rätsel, amateurhaft wirkende Grafik-Collagen und aufgeblasene Wortschwälle, die wohl surrealistische Poesie darstellen sollen. Zu den inhaltlichen und spielerischen Mängeln gesellen sich noch steuerungstechnische: Das Umschalten des Multifunktionscursors wurde eigenwillig gelöst, und das widerspenstige System zum Hin- und Herspringen zwischen den Locations stellt einen auf so manche Geduldsprobe. **(ha)**

RANKING

Puzzle-Adventure

Spielspaß 33%

Hersteller: Psygnosis

Preis: DM 90,-

MULTIPLAYER: keine Multiplayeroption

SYSTEM: 486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS

Secrets of the Luxor



Nette Grafik, nette Story - aber eider absolut keine neuen Ideen.

Auch wenn man die „Secrets of the Luxor" gelöst hat, bleibt dennoch ein häufig beobachtetes Phänomen ungeklärt: Was treibt ein Programmierteam dazu, aus Macromedia, Quicktime und 3D-Grafiken den 59. Myst-Clone zu basteln? Die Story rund um ein sagenumwobenes ägyptisches Grabmal ist nicht unspannend, die Indiana Jones-Atmosphäre reizvoll und die vielen, wunderschön gerenderten 3D-Locations mit Minimalst-Animationen zeugen von enormem Tatendrang seitens der Künstler. Umständlich gelöstes Inventory-Handling, herkömmliche Code-Rätsel, unscharfe Videosequenzen und die überholte Technologie (schrittweises Vorantasten durch Gemäuer) heben das Spiel nicht aus der Flut ähnlicher Spiele wie Shine, Rama oder Lighthouse heraus. Wer jedoch in diesem Genre seine Bestimmung gefunden hat, bekommt für sein Geld eine brauchbare Variante, wenngleich es qualitativ doch starke Unterschiede zur Referenzklasse gibt. **(pm)**



Necromantics



Soll man nun lachen oder weinen: ein Jump & Run im c64-Format.

Seltsame Dinge können passieren, wenn zwei Magier-Brüder ein Schloß bewohnen. Einer der beiden stellt sich nämlich als recht niederträchtig heraus und zaubert seinem Kollegen kurzerhand den Torso weg - so irrt unser „Held" lediglich mit Händen, Füßen, Zylinder und Zauberstab durchs Schloß und versucht, den essentiellen Rest seines Körpers wiederzufinden. Wenn er auf seiner Mission Erfolg haben will, muß er in jedem Raum die unterschiedlichsten Hindernisse überwinden und obendrein noch Heiltränke, Schriftrollen, Schlüssel und Diamanten einsammeln. Nachdem die Spielepackung sinnigerweise keinerlei Auskunft über Genre und Spielinhalt gibt, entpuppt sich Necromantics als biederes Jump & Run der antiquiertesten Sorte, bei dem auf dem Pentium echte C64-Gefühle aufkommen. Man steuert das VGA-Machwerk über die Richtungstasten, Space oder Shift und darf sich dabei das genretypische Gedudel anhören. Schade ums Geld! **(ha)**



Der Planer 2 - Missionen



Neue Audiotracks und neue Missionen gibt`s in diesem Zusatz-Pack.

Für rund DM 30,- bietet Greenwood eine Zusatz-CD-ROM zur Speditions-Simulation Der Planer 2 an, auf der neben sechs neuen Audiotracks auch noch 20 Missionen zusammengefaßt sind. Wenn Sie selbst in der sibirischen Einöde noch profitabel Stadtrundfahrten durchführen könnten, werden Sie die neuen Herausforderungen zu schätzen wissen: Egal ob Ihr Management mit der Portokasse durchgebrannt ist, das Werttransport-Geschäft in Basel lahmt oder in Valencia die Pfirsiche munter vor sich hinschrumpeln. Ganz nebenbei macht die Mission-CD aus dem Programm die aktuelle Version 1.20. Die zusätzlichen Features gehen auf Anregungen von Planer 2-Fans zurück; u. a. ist es nun möglich, Personal an andere Standorte zu versetzen oder vorab Kalkulationen durchzuführen. Das Preis-Leistungsverhältnis geht in Ordnung, wenn Sie den Planer 2 wirklich sehr intensiv nutzen. Achtung: die Original-CD-ROM wird selbstverständlich vorausgesetzt. **(pm)**





C&C: Alarmstufe Rot - Nachbesprechung

Im grünen Bereich

Kein Spiel erregte in den letzten Wochen mehr Aufsehen als C&C 2. Gerade deswegen nahmen wir zwei Monate nach dem Test der englischen Beta auch die deutsche Verkaufsversion noch einmal unter die Lupe. Als Antwort auf unseren Offenen Brief in PC Games 12/96 bringen wir jetzt die Nachbesprechung.

Vor allem wenn es um ein Verbrauchermagazin geht - etwas anderes ist die PC Games schließlich nicht -, ist das mit dem Vertrauen so eine Sache. Beispiel Alarmstufe Rot: Die Firma Westwood schickt uns Wochen vor dem Release eine Betaversion ihres Spiels und vertraut darauf, daß wir über kleinere Bugs hinwegsehen. Wir Redakteure vertrauen darauf, daß die Bugs, die wir darin finden, auch noch beseitigt werden und verleihen dem Programm den Titel „Spiel des Monats". Sie als Leser vertrauen wiederum darauf, daß Sie sich auf unser Urteil verlassen können. Diese Kette des gegenseitigen Vertrauens wurde im vergangenen Jahr von wenigen schwarzen Schafen durchbrochen (siehe „Schöne Bescherung" in PCG 1/97). Da freut es uns um so mehr, wenn wir feststellen können, daß so etwas die Ausnahme und nicht die Regel ist. Nachdem wir die deutsche Verkaufsversion von C&C2 in den letzten Tagen ein weiteres Mal komplett durchspielten, wurden wir in dem positiven Urteil, das wir in Ausgabe 12/96 fällten, rundum bestätigt: Alle uns bekannten Bugs und alle Abstürze wurden vorbildlich ausgemerzt.

Alle uns bekannten Bugs wurden in der Verkaufsversion ausgemerzt.



Der hohe Schwierigkeitsgrad, den wir in der Beta-Version noch bemängeln mußten, wurde im Verkaufsprodukt deutlich zurückgeschraubt.

Statement



Entwarnung für alle C&C-Freaks! Wie nicht anders erwartet, ist die deutsche Version von Alarmstufe Rot quasi fehlerfrei. Beide Kampagnen lassen sich problemlos bewältigen, und auch der Multiplayer-Modus hält, was er verspricht. Sowohl im Netzwerk als auch im Internet läuft das Spiel absolut stabil und flüssig. Die 90%-Wertung, der PC Games Award und das „Spiel des Monats" kann ich deshalb nur noch einmal bekräftigen. Wer mit dem Kauf gewartet hat, kann jetzt ruhigen Gewissens zugreifen.



Wenige Tage nach dem Release bildeten sich erste Multiplayer-Foren. Unter HTTP://WWW.THELADDER.COM findet man die internationale C&C2-Bestenliste.

Die deutsche Version V1.06

Der erste Punkt, den wir neben den Bugs bemängelten, war ein zu hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad. In der jetzt vorliegenden Version stößt ein fortgeschrittener C&C-Spieler im „einfachen" Spielmodus auf keine ernstzunehmenden Probleme mehr. Kollegin Mauer-öder benötigte beispielsweise nur vier Tage, um beide Kampagnen in der Einstellung „Mittel" durchzuspielen. Das Ergebnis ihrer Mammut-Sitzung finden Sie im Tips & Tricks-Teil der vorliegenden PC Games. Wie wir außerdem feststellen mußten, hätten Punkt 2 und 3 unseres Offenen Briefes (PCG 12/96) wohl doch eher in den Testbericht gehört. Offensichtlich hatte man bei Westwood gar nicht vor, die Sammler intelligenter zu machen, weshalb sie jetzt immer noch eine leichte Beute für den Gegner sind. Die bessere Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades entkräftet auch unseren dritten Kritikpunkt: da die Sowjets über die besseren Angriffswaffen verfügen, ist die relative Schwäche der „Flammenwerfer-Türme" und „Tesla-Spulen" wieder ausgeglichen. Alle anderen Veränderungen sind durch die Lokalisierung für den deutschen Markt bedingt. Beispielsweise wurde der Vorspann mit der Hitler-Szene in der deutschen Version ganz weggelassen. Wenn man das teilweise rigorose Vorgehen der BPjS bedenkt, so kann Virgin dafür kein Vorwurf gemacht werden.

Thomas Borovskis ■

Die besten Soundkarten für Computerspiele

Musik-Maschi



Wer erinnert sich nicht an die Zeiten, in denen ein Amiga oder C64 dem PC soundtechnisch um Welten überlegen war. Mitte der 80er war dem PC-Lautsprecher allenfalls ein nervtötendes Piepen oder Brummen zu entlocken. Seit der Vorstellung der ersten Soundblaster-Karte von Creative Labs gehören solche Attacken auf das Gehör der Vergangenheit an. Von orchestralen Kompositionen bis hin zu knackigem Pop-Stücken reicht mittlerweile das Repertoire eines PC-Spiels.

Eine moderne Soundkarte bietet ganz unterschiedliche Möglichkeiten der Musikerzeugung: Adlib und Soundblaster heißen die noch heute unterstützten Standards, bei denen ein FM-Synthesizer den Ton angibt. FM steht für Frequenz-Modulation und bedeutet, daß die erzeugten Frequenzen mit einer Hüllkurve versehen und mit anderen Frequenzen überlagert werden können. Glocken, Flötentöne oder metallische Geräusche lassen sich mit der FM-Synthese relativ gut nachbilden, während die meisten Instrumente doch reichlich schräg klingen. Die bedeutendere Neuerung des Soundblasters war die Möglichkeit, naturgetreue digitale Aufnahmen - sogenannte Samples - wiederzugeben. Effekte wie Schüsse, quietschende Reifen oder Sprachausgabe gehörten von da an zum guten Ton der Games. Spielte die ursprüngliche Soundblaster-Karte die Samples noch mono und mit 8 Bit Auflösung ab, so sind heute Stereoeffekte in 16 Bit angesagt.
Nach einem ähnlichen Verfahren funktioniert auch ein Wavetable-Synthesizer, der für hervorragende Musikwiedergabe sorgt. Hierzu sind im Speicher der Soundkarte eine Vielzahl naturgetreuer Instrumentenklänge aufgezeichnet, die „lediglich" in ihrer Tonhöhe variiert und mit anderen Instrumenten abgemischt werden müssen. Praktischerweise erledigt der Prozessor einer Wavetable-Soundkarte das gleich mit 32 Stimmen und ohne den Prozessor des Computers zu belasten. Das Ergebnis ist ein kleines Orchester, dessen Repertoire von Rock bis Klassik reicht. Für noch satteren Klang sorgen Effektprozessoren für Hall, Chorus oder Reverb.

3D-Sound?

Viele Hersteller bewerben ihre Soundkarten mit dem Zusatz 3D. Doch Vorsicht: Hiermit ist in den meisten Fällen lediglich eine Verbreiterung der Stereobasis gemeint. Das heißt, die Töne scheinen weiter von links und rechts zu kommen, als die Lautsprecher selbst stehen. Dies ist zwar ein netter Effekt, hat jedoch nichts mit richtigem 3D-Sound, bei dem Geräusche und Instrumente in einem virtuellen Raum frei

Das 64-stimmige Audio System EWS 64 von Terratec besitzt 5 MByte RAM und läßt sich mit einem PS/2-Speichermodul bis auf 64 MByte aufrüsten.



nen



Die Gravis Ultrasound PnP läßt sich über SIMM-Module mit 8 MByte RAM aufrüsten. Die Handhabung der vielen benötigten Treiber und Programme ist jedoch ziemlich kniffelig.

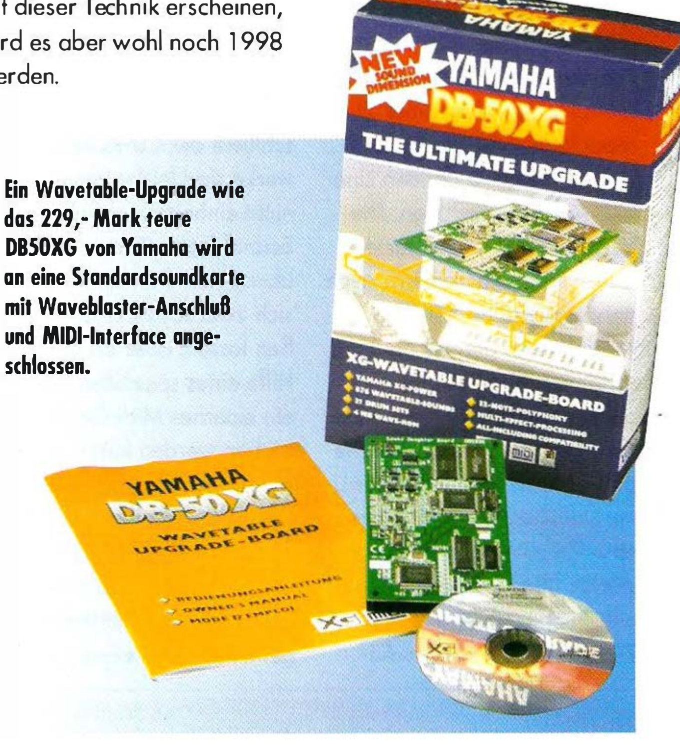
positionierbar sind, zu tun. QSound und das Sound-Retrieval-System (SRS) sind zwei leistungsfähigere Verfahren, die ebenfalls mit nur zwei Lautsprechern auskommen. QSound und SRS verändern die Klänge derart, daß das menschliche Gehör ausgetrickst wird und der Eindruck entsteht, die Töne kämen aus verschiedenen Positionen des Raums. Beiden Verfahren ist gemein, daß sie grundsätzlich ohne zusätzliche Hardware auskommen, sofern der Sound-
track des Spiels entsprechend kodiert wurde. Ein SRS-Encoder - wie ihn zum Beispiel die nur DM 98,80 teure Hypersound PnP 32/1 von Pearl besitzt, erzeugt jedoch lediglich Pseudo-3D, weil die Klänge eines Spieles willkürlich verteilt werden.

Ein weitaus besseres 3D-Erlebnis haben Sie beim Einsatz von vier oder mehr Lautsprechern, wie sie bei Dolby Surround-Dekodern verwendet werden. Hiermit läßt sich die Position eines Klangs wirklich optimal simulieren. Solche Dekoder sind jedoch relativ teuer und beginnen preislich etwa ab 2.000,- Mark.

An die Soundkarten mit dem neuesten Prozessor von Dream können Sie direkt vier Lautsprecher anschließen und über den Effektprozessor einen Pseudo-3D-Klang einstellen. Spiele sprechen derzeit die einzelnen Lautsprecher leider noch nicht direkt an. Mit Microsofts Direct Sound 3D, das Mitte 1997 fertig sein soll, ist jedoch Besserung in Sicht. Unabhängig von der eingesetzten Sound-Hardware soll es den Spiele-Entwicklern mit Direct Sound 3D möglich werden, Klänge beliebig im Raum zu plazieren. Bis jedoch in ausreichender Zahl Spiele mit dieser Technik erscheinen, wird es aber wohl noch 1998 werden.

Unterschiedliche Typen

Zunächst können Sie aus einer großen Zahl Soundblaster-Pro-kompatibler Soundkarten wählen, die mit einem FM-Synthesizer ausgestattet sind. Eine solche Karte sollte Samples in Stereo und mit 16 Bit-Auflösung sowohl aufnehmen als auch wiedergeben können. Ein Vollduplex-Betrieb ist nur nötig, wenn Sie über das Internet telefonieren möchten



Ein Wavetable-Upgrade wie das 229,- Mark teure DB50XG von Yamaha wird an eine Standardsoundkarte mit Waveblaster-Anschluß und MIDI-Interface angeschlossen.

	Aztech Waverider Pro 32 3D	Creative Labs Sound Blaster 32 PnP	Creative Labs Sound Blaster AWE 32 PnP	Creative Labs Sound Blaster AWE 64 PnP	Creative Labs Sound Blaster AWE 64 PnP Gold
Synthesizer-Chip	AZT 3320	Emu 8000	Emu 8000	Emu 8000	Emu 8000
Sound-ROM	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte
Effektprozessor	nein	nein	ja	ja	ja
Vollduplex-Betrieb	mit Treiber	mit Treiber	mit Treiber	mit Treiber	mit Treiber
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	-	0 KByte (28 MByte)	512 KByte (28 MByte)	512 KByte (12 MByte)	4 MByte (12 MByte)
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker, Line out	Speaker, Line out, Digital out
Waveblaster-Interface	nein	nein	ja	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja (über Treiber)	ja (über Treiber)	ja (über Treiber)	ja (über Treiber)
CD-ROM-Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Maximale Sampling-Rate	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB, GM, MT32	Adlib, SB, SB Pro, GM, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, SB Pro, GM, GS, MT 32
Sonstige Besonderheiten weiterer Lieferumfang	3D-Effekte	Mikrofon	RAM-Erweiterung über SIMM, Hardware-Komprimierung bei Aufnahme von Samples, Mikrofon, Soundblaster-Karten werden durch viele Spiele direkt unterstützt	3D-Effekte, MIDI-Kabel, 32 Stimmen über Hardware, weitere 32 Stimmen über Software, RAM-Erweiterung muß über Creative bezogen werden	3D-Effekte, MIDI-Kabel, 32 Stimmen über Hardware, weitere 32 Stimmen über Software, RAM-Erweiterung muß über Creative bezogen werden
Preis	149,- Mark	219,- Mark	299,- Mark	329,- Mark	449,- Mark



Eine Stereo-Basisverbreiterung soll auch der Pine Schubert zu einem 3D-Klang verhelfen.

oder gleichzeitig Samples abspielen und aufnehmen müssen.
Für den Anschluß von Aktivlautsprechern oder einer Stereoanlage sollte die Karte über einen unverstärkten Line-Out-Ausgang verfügen. Die Verstärker der Soundkarten lassen sich zwar zumeist auch entsprechend herunterregeln, fallen jedoch gerade bei besonders preisgünstigen Produkten häufig durch ein unangenehmes Grundrauschen negativ auf. Ist kein separater Line-Out-Ausgang vorhanden, so sollte zumindest der Verstärker über Software oder einen Jumper abschaltbar sein.
Zum Abspielen von Audio-CDs über das CD-ROM-Laufwerk benötigen Sie weiterhin ein passendes Kabel, denn die Audio-Anschlüsse der CD-ROM-Laufwerke sind leider immer noch nicht einheitlich gehalten. Alle Soundblaster-Karten verfügen über einen Gameport, an den sich zwei Joysticks anschließen lassen, oder an dem mit Hilfe eines speziellen Kabels ein externes Midi-Gerät betrieben werden kann. Verzichten können Sie getrost auf die CD-ROM-Schnittstelle einer Soundkarte. Neuere PCs verfügen ohnehin über vier Enhanced-IDE-Schnittstellen und beim Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks an eine ISA-Soundkarte wird kein Busmastering unterstützt, das bei den immer höheren Übertragungsraten der Laufwerke für eine deutliche Senkung der Prozessorbelastung sorgt.
Achten sollten Sie hingegen auf einen Waveblaster-Anschluß und eine MPU-401-kompatible MIDI-Schnittstelle, damit Sie die Karte zu einem späteren Zeitpunkt einmal mit einem Wavetable-Upgrade nachrüsten können.
Soundkarten mit integriertem Wavetable-Synthesizer sind in der Regel abwärtskompatibel zum Standard Soundblaster Pro. Für die Wiedergabe ist besonders die Qualität und der Umfang der Instrumentensamples von Bedeutung. Etwa 100,- Mark kosten einfache Wavetable-Soundkarten mit 1 MByte Sample-ROM. Bis zu 1.000,- Mark können Sie für Profikarten ausgeben, die über einen Effektprozessor, digitale Ein- und Ausgänge sowie 4 MByte ROM und zusätzliches Sample-RAM verfügen. Auch viele preiswertere Karten bieten schon die Möglichkeit, eigene Samples in ein RAM zu laden und mit dem Synthesizer wiederzugeben.
Ein Wavetable-Upgrade ist nichts anderes als ein kompletter Wavetable-Synthesizer, der einfach auf eine Soundkarte mit Waveblaster-An-



Ein Software-Synthesizer - wie hier der Virtual Sound Canvas von Roland - emuliert mit Hilfe der CPU einen Wavetable-Synthesizer.

	Guillemot Maxi Sound 64 Homestudio PnP	Pearl Hypersound 32/1 Wave	Pearl Hypersound 72/4 Wave	Terratec Maestro 16/96	Terratec Maestro 32/96
Synthesizer-Chip	Dream	ESS	Korg	Dream	Dream
Sound-ROM	4 MByte	1 MByte	4 MByte	1 MByte	4 MByte
Effektprozessor	ja	nein	ja	nein	ja
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	ja	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	0 KByte (16 MByte)	-	-	-	-
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	2 x Line in, Mic
Audioausgänge	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker	Speaker	Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker (Verstärker abschaltbar)
Waveblaster-Interface	ja	ja	nein	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja	ja	ja	ja (2 x)
CD-ROM-Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Maximale Sampling-Rate	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz	48 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB pro, GM, GS
Sonstige Besonderheiten, weiterer Lieferumfang	64-stimmig, Erweiterung über PS/2-SIMMs, RAM- Midi- und Audiokabel, erweiterter Effektprozessor	SRS 3D-Effekt	SRS 3D-Effekt	passive Lautsprecher, SE-Variante ohne Software für 249 Mark	2 Hardware-MPU-401-Schnittstellen, Mikrofon, SE-Variante ohne Software für 399 Mark
Preis	419,- Mark	99,- Mark	229,- Mark	299,- Mark	499,- Mark



Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623
Händleranfragen erwünscht!

COMMAND & CONQUER 2 89.95

Englische orginal Version, unzensiert, noch härter, noch besser !!!!!
EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multi Lingual

Need for Speed Special Edition EV,PC-DROM 54.95	Privater 2 CV,PC-CDROM 79.95	NHL Hockey 97 / NBA Live 97 / FIFA 97 je 74.95	Tomb Raider / Hexagon Kartell DV,P-DROM je 67.95
Star Control 3 DV,PC-CDROM 72.95	Jagged Alliance 2 EV,PC-CDROM 74.95	Phantasmagoria 2 DV,PC-CDROM 84.95	Daytona USA / Down i. t. Dumps DV,PC-CDROM je 74.95
Diablo DV,PC-CDROM 77.95	Larry 7 / Lords oft. Realm DV,P-CDROM je 79.95	Formel 1* DV,PC-CDROM 74.95	SimCity 2000 + SimEarth+SimTower DV,PC-CDROM 79.95
Master of Orion 2 / MDK DV,PC-CDROM je 89.95	Schleichfahrt / G.Prix Manager 2 je 69.95	Theme Hospital DV,PC-CDROM 69.95	C&C 2 Red Alert + Level CD EV,PC-CDROM 88.95
Nascar Racing 2 DV,PC-CDROM 79.95	Risiko DV,PC-CDROM 74.95	Star Control 3 / M.A.X. DV,PC-CDROM je 79.95	Flottenmanöver / Daggerfall DV,PC-CDROM je 74.95
Baphomets Fluch / Toonstruck DV,PC-CDROM je 67.95	F22 Lightning / Deadlock DV,PC-CDROM je 79.95	Super EF 2000 DV,PC-CDROM 89.95 / War Wind DV,PC-CDROM 69.9	Destruction Derby 2 DV,PC-CDROM 74.95

* Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten.

!!!!! Vorbestellungen werden mit Überraschungs-CD belohnt !!!!!

MULTIMEDIA KOMPONENTEN

Marken-CDROM-Laufwerke

8fach Speed E-IDE, 600KB/s	199.95
10fach Speed E-IDE, 1200KB/s	239.95
12fach Sp. E-IDE, 1500KB/s	299.95
CD Rohlinge CDR75	14.95
CD Leerhüllen 10er Pack	5.95

Hardware

Creative Soundbl. 16 PnP	139.95
Creative Soundbl. 32 PnP	209.95
Aktivboxen 120 Watt PMPO	49.95
Aktivb. 3D-Sound 300 Watt	89.95
4MB PS/2 Modul -60ns	39.95
8MB PS/2 Modul -60ns	69.95
16MB PS/2 Modul -60ns	169.95
32MB PS/2Modul -60ns	auf Anfr.

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

CD-Recorder 2/4 fach – Grundig oder Sony, internes Laifwerk mit SCSI Schnittstelle. 4-fache Geschwindigkeit beim Lesen und 2-fache beim Schreiben. Incl. CD-Recording Software Gear-MM. Barpreis 799.- / 24 x 37,- = 888,- DM

ELSA Victory 3D – Die Ultimative 3D/2D Spielekarte. 64 Bit-Grafikpower für Win95 mit S3 VIRGE Proz. PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neusten Games unter Dos/Windows.2MB EDO Ram aufrüstbar Aufschlag 4MB. inkl. Game's CD. Barpreis 329.- / 12 x 29,- = 348,- DM

Matrox Mystique – Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause.True Color bei 1280x1024. Barpreis 399.- / 12 x 35,- = 420,- DM

Nintendo 64 – Die 64Bit Spielekonsole stellt alles in den Schatten was Sie bisher an Echtzeit-Grafik gesehen haben. Inclusive Mario 64. Barpreis 499.- / 12 x 44,- = 1344,- DM

Pentium133/1GB/CD – 130MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm. Barpreis 1899.- / 24 x 88,- = 2112,- DM

Pentium166/1GB/CD – 166MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm. Barpreis 2299.- / 36 x 77,- = 2772,- DM

Pentium200/1GB/CD – 200MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm. Barpreis 2449.- / 36 x 82,- = 2952,- DM

P166 Game-PC – 166MHz, 1,2GB,16MB RAM ,8x CDROM, 15" Monitor,3D Grafikk,3D Cybe rbrille Wingm.Extreme,Thrustmaster T2, F1 Grand Prix, C&C2, Tomb Raider. Barpreis 3549.- / 36 x 119,- = 4284,- DM

Modem 28.8 extern 169.95

Finanzierung ab 300,- DM möglich.
Effektiver Jahreszins = 12.9%

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers
Alle Preise incl. Mwst zzgl. Versandkosten, Ladenpreise können abweichen !
** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%
Alle bisherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit.

JETZT

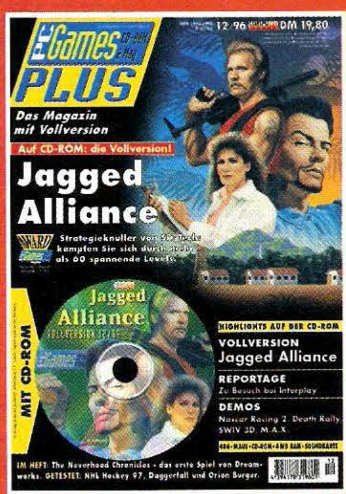
Ausgabe 02/97

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

NACHBESTELLEN!



12/96



01/97

PC Games PLUS 2/97 DM 19,80 – Das Magazin mit Vollversion – Gelöst: Command & Conquer 2 – Mit auf CD-ROM: Die Vollversion – Dime City – HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM: VOLLVERSION Dime City; DOWN IN THE DUMPS; DAYTONA USA

02/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES Plus „Jagged Alliance"	12/96	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES Plus „Turrican 2"	01/97	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES Plus „Dime City"	02/97	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale			DM 3,-
GESAMTBETRAG			

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC





Die neue Soundblaster AWE 64 ist im Grunde eine alte AWE 32, die jedoch mit dem mitgelieferten Software-Synthesizer in der Lage ist, 64-stimmige MIDI-Files wiederzugeben - allerdings nur unter Windows 95.

schluß gesteckt wird. Sehr gute Karten mit 4 MByte ROM und Effektprozessor gibt es von den Herstellern professioneller Synthesizer: Yamahas DB50XG kostet 229,- Mark, von Korg kommt ein Wavetable-Modul, das bei Pearl 189,- Mark kostet, und Roland verkauft das exzellent klingende SCD-15 für 499,- Mark. Schließlich gibt es noch sogenannte Softsynthesizer, wie sie von Yamaha oder Roland angeboten werden. Die Instrumentensamples werden hierbei auf CD ausgeliefert und mit Hilfe der CPU interpretiert. Die Ausgabe erfolgt schließlich wie gewohnt über die Soundkarte. Lauffähig sind diese Synthesizer nur unter Windows und aufgrund des hohen Rechenaufwandes auch nicht mit Actionspielen sinnvoll einsetzbar.

Die nächste Generation Soundkarten

Für einen nochmals verbesserten Klang sollen Wavetable-Synthesizer mit 64 gleichzeitigen Stimmen sorgen. Diese Erweiterung wird jedoch vorwiegend für Hobbymusiker interessant sein, da noch keine Spiele diese erweiterten Möglichkeiten nutzen. Guillemot Maxi Sound 64 PnP. Ausgestattet mit 4 MByte ROM und einem leistungsfähigen Effektprozessor kommt der neue 64-stimmige Synthesizer von der französischen Firma Dream so richtig in Fahrt. Bis zu 16 MByte RAM können mit einem PS/2-SIMM-Modul nachgerüstet werden und stehen dann für zusätzliche Instrumente zur Verfügung. Außerdem läßt sich noch eine zusätzliche Waveblaster-Karte anbringen. Vier Lautsprecher können Sie direkt an die Karte anschließen, die mit Hilfe des Effektprozessor einen beeindruckenden Pseudo-3D-Klang erzeugen, der auch für Spiele verfügbar ist. Die mitgelieferte Software ermöglicht das digitale Aufzeichnen von vier Kanälen auf Festplatte. Ebensowenig fehlen getrennte Eingänge für Mikrofon und Line-In. Der Verstärker der Karte läßt sich über einen Jumper abschalten, lobenswert auch die Audio-Anschlüsse für CD-ROM-Laufwerke aller drei Bauarten. Die 64-stimmigen Demosongs klingen umwerfend, und auch Standard-Midi-Files mit 32 Stimmen - wie sie in Spielen verwendet werden - klingen exzellent. Die mit 419,- Mark noch recht preiswerte Maxi Sound 64 ist kompatibel zum Soundblaster und General-MIDI und somit



Zum Lieferumfang der EWS 64 von Terratec gehört ein Panel mit zahlreichen Anschlußmöglichkeiten für professionelles digitales Zubehör sowie einen Kopfhörerausgang und zwei MIDI-Geräte.

	Ensoniq Vivo 90	Ensoniq Soundscape Elite	Gravis Ultrasound PnP	Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX PnP	Guillemot Maxi Sound 64 PnP
Synthesizer-Chip	Ensoniq Otto	Ensoniq Otto	AMD Interwave	Dream	Dream
Sound-ROM	1 MByte	2 MByte	1 MByte	1 MByte	4 MByte
Effektprozessor	nein	ja	ja	ja	ja
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	nein	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	-	-	0 KByte (8 MByte)	0 KByte (2 MByte)	0 KByte (16 MByte)
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	Line out	Speaker	Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker (Verstärker abschaltbar)	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)
Waveblaster-Interface	nein	nein	nein	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja	ja	ja	ja
CD-ROM-Schnittstelle	nein	IDE, Mitsumi,	DIE	IDE, Panasonic	IDE
Maximale Sampling-Rate	48 kHz	48 kHz	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Kompatibilit t	Adlib, SB, GM, GS, MT32	Adlib, SB, GM, GS, MT32	GM, mit RAM GUS, über Treiber SB, Adlib	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM
Sonstige Besonderheiten, weiterer Lieferumfang	-	-	klingt mit RAM sehr gut, umfangreiche Patches mitgeliefert, kompliziert zu installieren und zu bedienen, Gravis Ultrasound wird durch viele Spiele direkt unterstützt	RAM-Erweiterung muß über Guillemot bezogen werden	64-stimmig, RAM-Erweiterung über PS/2-SIMMs
Preis	279,- Mark	199,- Mark	399,- Mark	249,- Mark	339,- Mark



auch bestens für Spiele geeignet. Für nur 339,- Mark gibt es die Maxi Sound auch ohne MIDI-Kabel, Sequenzer und Effektprozessor.

Terratec Audio System EWS 64

Auf der EWS 64 von Terratec kommt der gleiche Synthesizer wie auf der Maxi Sound von Guillemot zum Einsatz. Einziger Unterschied: Mit 1 MByte Sample-ROM sowie 5 MByte RAM ist die Karte bereits in der Grundausstattung üppig bestückt. Wem das nicht genügt, der kann den Speicher auf bis zu 64 MByte erweitern. Die Karte besitzt zwei Hardware-MIDI-Schnittstellen, so daß sich gleichzeitig ein zweiter Synthesizer betreiben läßt. Beide Schnittstellen sind auch über ein Frontpanel ausgeführt, das in einen 5,25-Zoll-Einbauschacht des Rechners gesteckt wird. Hier sind auch ein Kopfhörerausgang sowie zwei digitale Ausgänge und ein digitaler Eingang zu finden, an die professionelles digitales Equipment angeschlossen werden kann. Zum Spielen ist die Karte sicher zu schade, kostet sie doch stolze 899,- Mark. Wer jedoch vor hat, mit eigenen Kompositionen die Charts zu stürmen, trifft mit dem Audio System EWS 64 die beste Wahl.

Creative Labs Soundblaster AWE 64

Was auf den ersten Blick wie eine vollständig neue Soundkarte von Creative Labs aussieht, entpuppt sich lediglich als runderneuerte AWE 32. Mit dem Emu 8000 ist nämlich weiterhin der bekannte 32-stimmige Wavetable-Synthesizer vorhanden. Um nun auf die in der Produktbezeichnung angedeuteten 64 Stimmen zu kommen, wird der Soundkarte ein zusätzlicher Software-Synthesizer beigelegt. Dieser soll mit Hilfe des im PC vorhandenen Prozessors die Funktionalität eines Synthesizers bereitstellen und damit auch 64-stimmige Musikstücke ermöglichen.
Die Karte besitzt 512 KByte RAM zum Nachladen von weiteren Instrumenten. Zusätzlichen Speicher müssen Sie ab sofort direkt bei Creative erwerben, da die 329,- Mark teure AWE 64 keine der üblichen SIMM-Steckplätze mehr besitzt. Die 449,- Mark teure AWE 64 Gold verfügt in der Grundkonfiguration bereits über 4 MByte RAM.

Fazit

Können Sie auf eine Soundkarte mit Wavetable-Synthesizer verzichten, empfiehlt sich der Kauf einer preiswerten 16 Bit-Karte, die zum Soundblaster-Standard kompatibel ist. Bereits für 59,- Mark liefert Pearl die Hypersound 16 PnP, während Sie von Pine für 99,- Mark die Schubert 3D bekommen.
Das Sound System Gold 16 von Terratec kostet 129,- Mark, während Creative Labs bereits satte 149,- Mark für die Soundbloster 16 PnP verlangt. Alle Karten lassen sich mit einem Wavetable-Synthesizer erweitern, der auf die vorhandene Soundkarte gesteckt wird und von einer Reihe von Herstellern zu Preisen um etwa 150,- Mark angeboten wird.
Für Hobbymusiker bietet Guillemot mit der Maxi Sound 64 einen vielseitige Karte, die mit 419,- Mark noch relativ preiswert ausfällt.
Eindeutig in das Profiloger gehört das 899,- Mark teure Audiosystem EWS 64 von Terratec.

Kersten Mayer ■



Echte 64 Stimmen bietet die Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio PnP. Vier Lautsprecher können angeschlossen werden und vermitteln zusammen mit dem Effektprozessor ein echtes 3D-Erlebnis.

	Terratec Sound System EWS 64	Turtle Beach TBS 2001	Turtle Beach Tropez Plus	Yamaha SW-60 XG
Synthesizer-Chip	Dream	ICS	ICS	Yamaha
Sound-ROM	1 MByte	2 MByte	4 MByte	4 MByte
Effektprozessor	ja	nein	ja	ja
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	-
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	5 MByte - (64 MByte)	„0 KByte (12 MByte)"	-	-
Audioeingänge	2 x Line in, Mic, Digital in	Line in, Mic	Line in, Mic in, Aux in	Line in, Speaker
Audioausgänge	2 x Line out, 2 x Digital out	Line out, Speaker	Line out	Line out
Waveblaster-Interface	ja	nein	nein	nein
MPU-401-Interface	ja (2 x)	ja	ja	ja
CD-ROM-Schnittstelle	nein	IDE	IDE	nein
Maximale Sampling-Rate	48 kHz	48 kHz	48 kHz	-
Kompatibilität	Adlib, SB, SB pro, GM, GS, AKAI S1000	Adlib, SB, SB Pro, GM	Adlib, SB, SB Pro, GM	GM, XG
Sonstige Besonderheiten, weiterer Lieferumfang	RAM-Erweiternug über PS/2-SIMMs, 2 Hardware-MPU-401-Schnittste len, Frontpanel mit Ein- und Ausgängen	-	-	kann zusätzlich zu jeder Soundkarte eingebaut werden
Preis	899,- Mark	329,- Mark	499,- Mark	299,- Mark

Gamepads für den PC

Alles im Griff

In Sport- und Actionspielen entscheiden oft Sekundenbruchteile über Sieg oder Niederlage. Ihr Reaktionsvermögen können wir zwar nicht trainieren, mit welchem Gamepad aber Sie garantiert jeden Level abräumen, zeigt der folgende Artikel.

Gamepads unterscheiden sich nicht nur in Aussehen und Form: Die Anzahl der Tasten sowie zusätzliche Funktionen für Dauer- und Turbofeuer fallen je nach Preisklasse unterschiedlich aus. Zur Standardausstattung vieler Gamepads zählen sechs Feuertasten. Achten Sie beim Kauf darauf, daß einige der Tasten auch mit dem Zeigefinger erreichbar sind - andernfalls kann es passieren, daß Sie mit dem Daumen einmal die falsche Taste drücken. In Ballerspielen kann Ihnen eine Funktion für Dauerfeuer das Leben erleichtern, wobei zwischen Auto- und Turbofeuer unterschieden wird: dauerhaft und ohne gedrückte Taste wird mit Autofeuer geschossen, während Sie beim Turbofeuer noch eine Taste gedrückt halten müssen. Bei den besseren Gamepads können Sie individuell für jede Taste Turbo- und Dauerfeuer einstellen sowie die Schußfrequenz regeln. An den Längen der Anschlußkabel wird besonders bei den Gamepads gerne gespart: die 130 cm mancher Produkte sind in der Praxis deutlich zu kurz. Daß man auch ohne lästigen Kabelsalat auskommt, zeigt Pearl mit dem Glide Zipper II. Dieser arbeitet mit Infrarot-Technik ähnlich einer Fernbedienung für den Fernseher. Im Preis von 79,- Mark enthalten sind zwei Gamepads, die jedoch nur über vier Tasten mit Turbo- und Autofeuer verfügen. Neben den vier normalen Feuerknöpfen besitzt das Thunderpad von Logitech zwei weitere Tasten für Turbofeuer. Das Steuerkreuz ist schwergängig, deshalb aber gerade auch in den Diagonalen sehr exakt. Im Vergleich ist das ergonomisch geformte Thunderpad mit 39,- Mark etwas zu teuer. Das klobige Alfa Dread von Alfa Data besitzt ebenfalls ein recht genaues Steuerkreuz und ist mit sechs Standardtasten, die mit Daumen sowie Zeigefinger bedient werden, sowie Turbofeuer ausgestattet. Auch das Alfa Dread wird für 39,- Mark angeboten.
Das PC Joypad von Destiny besitzt vier normale Tasten und vier weitere für Turbofeuer. Das klassisch geformte Pad ist bei längeren Sitzungen ermüdend für die Hände, und man kommt leicht mit den Tasten für das Turbofeuer durcheinander. Das Steuerkreuz und die Ausstattung des 29,- Mark teuren Pads hinterlassen einen zufriedenstellenden Eindruck. Das PC Power Pad von Logic3 besitzt zwar lediglich vier Feuerknöpfe, diese lassen sich jedoch individuell mit Turbo- und Autofeuer belegen. Das sehr ergonomische Pad verfügt über ein gutes Steuerkreuz, kostet vertretbare 25,- Mark und ist daher ideal als zweites Pad für Teamspiele geeignet. Ergonomisch und vielseitig präsentiert sich das Explorer Pad von Logic3: Von den insgesamt sechs Tasten sind zwei doppelt ausgeführt und auch mit den Zeigefingern bedienbar. Für alle Tasten ist Turbo- und Autofeuer individuell einstellbar, wobei gut sichtbare LEDs über den jeweiligen Zustand informieren. Auch das Steuerkreuz des nur 35,- Mark teuren Explorer Pads ist gut bedienbar. Mit 39,- Mark ist das Masterpad schon das teuerste Gamepad von Logic 3. Die vier Tasten sind mit Daumen und Zeigefinger bedienbar, außerdem ist das Turbo- und Dauerfeuer

Gamepads

Hersteller	Alfa Data	Destiny	Advanced Gravis	Advanced Gravis	Interact
Produkt	Dread	PC Joypad	Gamepad Pro	Team Sports Set (2 GPs)	PC Powerpad Pro
Testmuster von	AB Union	Vidis	Advanced Gravis	Advanced Gravis	Jöllenbeck
Preis	39,- Mark	29,- Mark	59,- Mark	199,- Mark	49,- Mark
Anzahl Feuerknöpfe	6	4	10 (programmierbar)	8 (programmierbar)	6
Doppelte Feuerknöpfe	-	-	-	-	2
Turbofeuer	ja (2 Extratasten)	ja (4 Extratasten)	Programmierbar	Programmierbar	Für alle Tasten
Autofeuer	nein	nein	Programmierbar	Programmierbar	nein
Turbofeuer einstellbar	nein	nein	Programmierbar	Programmierbar	nein
Kabellänge	150	130	180	180	250
Urteil	gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut	sehr gut

vierstufig einstellbar. LEDs informieren auch hier über den jeweils aktivierten Modus.
Die sechs Tasten des Megapad von Saitek können einzeln in zwei Geschwindigkeitsstufen mit Turbofeuer belegt werden, wobei die Tasten A und B zusätzlich für Autofeuer ausgelegt sind. Für ein klassisch geformtes Pad liegt das MX-631 gut in der Hand. Die Besonderheit ist das mit Mikroschaltern gefertigte Steuerkreuz, so daß auch diagonale Bewegungen beim 35,- Mark teuren Megapad sehr genau angenommen werden.
Einen besonderen Gag bietet das PC Power Pad von Interact: dieses verfügt zusätzlich über einen integrierten Joystick sowie eine Schubkontrolle. Gespart wurde dafür am Steuerkreuz, mit dem eine präzise Steuerung schwerfällt. Weiterhin sind sechs Tasten vorhanden, für die das Turbofeuer jedoch nicht individuell einstellbar ist. Mit nur 49,- Mark ist das Power Pad recht preiswert, kann jedoch keinen vollwertigen Joystick ersetzen.
Acht voll programmierbare Tasten und ein gut bedienbares Steuerkreuz besitzt das ergonomische Gamepad Pro von





Gamepads sind in zwei Bauformen lieferbar: Oben das klassische Design, unten die ergonomische „Knochen"-Bauform, die besonders gut in der Hand liegt.

Gravis. Die Tasten sind dabei sinnvoll für die Bedienung mit dem rechten Daumen und den Zeigefingern verteilt. Bis zu vier Pads lassen sich ohne zusätzliche Hardware hintereinander schalten, weshalb sich das Gamepad Pro besonders für Multiplayer-Spiele empfiehlt. Für die Programmierung steht - wie bei Gravis üblich - ein exzellentes Utility zur Verfügung, mit dem Tastaturkommandos und Dauerfeuerfunktionen für die Tasten eingestellt werden können. Einziger Nachteil: Das 59,- Mark teure Pad benötigt unter DOS einen Treiber.
Ebenfalls für Multiplayer-Spiele geeignet ist das Team Sports Set von Gravis. An die programmierbare Konsole lassen sich wahlweise zwei Joysticks oder bis zu vier spezielle Gamepads anschließen, von denen zwei Stück sowie das Spiel NHL Hockey 96 zum Lieferumfang gehören. Die acht Tasten der Pads lassen sich recht einfach per Software konfigurieren, wobei auch hier unter DOS ein Treiber geladen werden muß. Mit seinem Preis von 200,- Mark ist das Team Sports Set nur für echte Fans von Sportspielen empfehlenswert.

Fazit

Herausragend ist das Gravis Gamepad Pro: Das voll programmierbare Pad ist besonders für Multiplayer-Spiele geeignet und mit 59,- Mark noch bezahlbar. Mit dem besten Steuerkreuz ist das 39,- Mark teure Saitek Megapad ausgestattet, das eine besonders präzise Steuerung erlaubt. Bei Redaktionsschluß war das Microsoft Sidewinder Gamepad noch nicht im Handel. Da uns die Pressestelle von Microsoft auch kein Muster zur Verfügung stellen konnte, mußten wir den Test leider verschieben.

Kersten Mayer ■

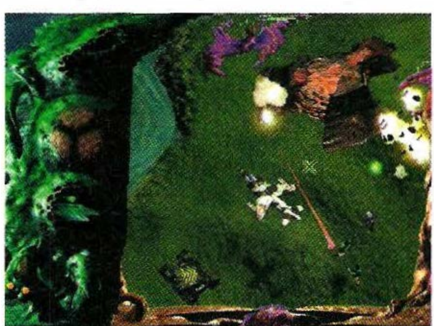
Logic3	**Logic3**	**Logic3**	**Logitech**	**Pearl**	**Saitek**
PC Power Pad	PC Explorer Pad	PC Master Pad	Thunderpad	Glide Zipper II (2 GPs)	Megapad XII
Spectravideo	Spectravideo	Spectravideo	Logitech	Pearl	Hegener und Glaser
25,- Mark	35,- Mark	40,- Mark	39,- Mark	78,- Mark	35,- Mark
4	6	8	4	4	6
-	2	-	-	-	2
ja (für alle Tasten)	ja (für alle Tasten)	ja (für 6 Tasten)	ja (2 Extratasten)	ja (für 2 Tasten)	ja (für 6 Tasten)
ja (für alle Tasten)	ja (für alle Tasten)	ja (für 6 Tasten)	nein	ja (für 2 Tasten)	ja (für 3 Tasten)
nein	nein	ja	nein	nein	nein
130	140	130	180	Infrarot	160
gut	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut



COMING UP!

CONQUEST EARTH

Schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel? Keine Sorge, denn Conquest Earth schlägt nicht in die gleiche Kerbe wie Command & Conquer oder KKND. Mit Conquest Earth bringt die Firma Eidos Interactive einen potentiellen Hit, in dem es um die Eroberung der Welt durch Außerirdische geht. Der Clou: Sie können sich für beide Seiten entscheiden, also sowohl irdische als auch völlig neue Alien-Waffensysteme benutzen. Nach unserem Besuch beim schottischen Programmierteam können wir Ihnen mehr verraten.



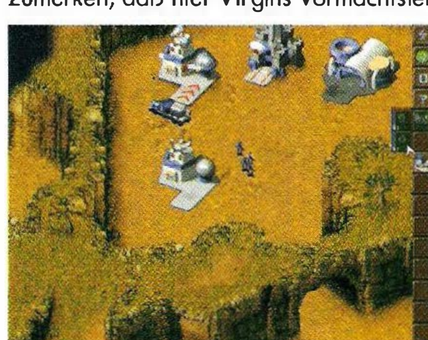
MDK

Nach den üblichen Release-Verschiebungen ist es in den nächsten Wochen offensichtlich soweit. David Perrys langerwarteter Action-Shooter wird sich einem Test auf Herz und Nieren stellen. Die ersten Eindrücke von der phantastischen Grafik wurden Ihnen bereits durch eine selbstlaufende Demoversion auf PC Games CD-ROM vermittelt. Jetzt muß der Dauertest zeigen, ob hinter der schönen Fassade auch die von Shiny Entertainment gewohnte Spielbarkeit steckt.



KKND

„Krush, Kill and Destroy" - klingt das nicht verlockend? Dem Echtzeit-Strategiespiel von Electronic Arts ist in jedem Byte anzumerken, daß hier Virgins Vormachtstellung angegriffen werden soll. Bringt KKND echte Verbesserungen oder haben wir es „nur" mit einem weiteren Clone zu tun? Diese und weitere Fragen werden wir in der Ausgabe 3/97 beantworten.



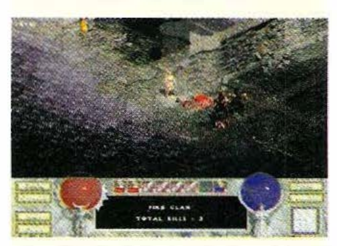
TIPS & TRICKS

Die Nation im Alarmstufe Rot-Taumel: über 400.000 Exemplare des C&C-Nachfolgers will Virgin seit Anfang Dezember unter's Volk gebracht haben. In PC Games 3/97 werden wir im zweiten Teil der Komplettlösung ausführlichst die Kampagne der Sowjets auseinandernehmen und mögliche Strategien mit genauen Karten illustrieren. Außerdem lösen wir die Adventures Down in the Dumps und geben Tips für die erfolgreiche Creatures-Aufzucht.

MOST WANTED

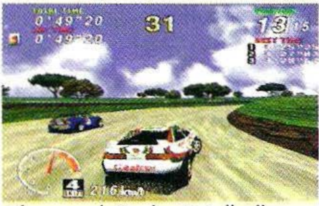
DIE DREI TOP-HITS IM JANUAR:

1. DIABLO



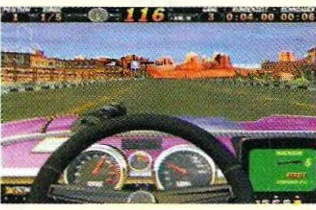
Spiel des Monats-Abräumer Blizzard verzaubert mit Dungeons & Dragons im edlen Fantasy-Look.

2. SEGA RALLY



Eben noch in der Spielhalle, bald auf Ihrem Monitor: SEGAs Einheizer prescht vor Bleifuß 2 ins Ziel.

3. HAVE A N.I.C.E. DAY



Eilig's Blechle: Magic Bytes inszeniert eine Materialschlacht auf Rädern in atemberaubenden 3D-Landschaften.

WEITERE TIPS DER REDAKTION:

Panzer Dragoon
Die Siedler 2 Mission CD-ROM
Terminator: SkyNET
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva

AB JANUAR IM HANDEL (TEST: PC GAMES 3/97):

NBA Live 97
Star General
Steel Panthers 2
WWF In your House

Die PC Games Ausgabe 3/97 erscheint am 5. Februar 1997